

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat.<sup>1</sup> Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional yang tertuang dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada Bab I tentang Ketentuan umum pasal I ayat (1) disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>2</sup>

Kemudian pada Bab II tentang Dasar, Fungsi dan Tujuan pasal 3 disebutkan:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013, hal.2

<sup>2</sup> Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab I tentang Ketentuan umum Pasal I ayat (1)

<sup>3</sup> Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab II tentang Dasar Fungsi, Tujuan Pasal 3

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen, dalam pembelajaran terdapat komponen tujuan, komponen, materi atau bahan, komponen strategi, komponen alat dan media, serta komponen evaluasi.<sup>4</sup>

Tujuan pembelajaran akan tercapai jika kegiatan belajar berlangsung dengan baik, kolaborasi antara materi pelajaran, strategi, siswa dan guru merupakan syarat penting dalam penerapan media pembelajaran. Sebagus apapun media yang digunakan tanpa didukung metode yang tepat dan guru yang terampil dalam menggunakan media pastilah media tersebut menjadi tidak efektif.<sup>5</sup>

Menjadi seorang guru yang professional tidak hanya menguasai materi-materi pelajaran yang diajarkan, tetapi seorang guru professional juga harus bisa memilih dan mendesain media yang sesuai. Sebab, guru yang professional akan bisa mengkreasikan sumber belajar dan media agar materi lebih cepat dipahami anak didik.

Pada dasarnya siswa membutuhkan pendidik yang dapat memahami, bukan hanya memberi ilmu, sehingga dikemudian hari tidak menemukan generasi yang lamban berpikir, tidak kritis, tidak mampu menyaring argumen, disebabkan peserta didik tidak memiliki pemahaman, tetapi hanya menghafal dan mengulang-ulang apa yang diajarkan guru. Transformasi informasi ilmu pengetahuan sebaiknya tidak monoton ceramah akan tetapi perlu ditata, dirancang secara tertulis yang mengunggah semangat belajar dan memudahkan siswa belajar.

---

<sup>4</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012, hal.35.

<sup>5</sup> *Ibid.*, h. 37.

Adanya perubahan dalam proses pembelajaran dari yang konvensional ke arah yang lebih modern yang lebih efektif dan efisien yaitu dengan memanfaatkan teknologi di bidang pendidikan seperti alat-alat elektronik, CD pembelajaran, dan film pembelajaran. Mengingat sekarang ini perubahan dalam dunia pendidikan tersebut terutama dilihat dari cara penyajiannya, pada zaman sekarang sudah cukup canggih dengan adanya media-media yang berbentuk elektronik seperti LCD Proyektor dan komputer di setiap sekolah.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu guru menyampaikan pesan (*message*), siswa menerima pesan dan kemudian bertanya kepada guru atau sebaliknya guru yang bertanya kepada siswa dalam pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa yang bersifat timbal balik inilah yang dimaksudkan sebagai komunikasi pembelajaran. Dalam komunikasi tidak lepas dari empat unsur, yaitu: komunikator, komunikan, pesan, dan media.<sup>6</sup> Jadi, seorang guru tidak hanya sekedar menjalankan perannya dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran bidang studi yang menjadi tanggung jawabnya, tetapi juga diharapkan memiliki keterampilan dan kompetensi yang bisa menunjang profesinya yaitu dengan mendesain pembelajaran dan mampu mengembangkan media sesuai kebutuhan siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, h.17

tujuan pembelajaran tertentu<sup>7</sup>, Dan kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dalam lingkungan belajarnya<sup>8</sup>

MTsN 2 Palangka Raya merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam berstatus Negeri yang berada di jalan Tjilik Riwut km. 7. Dalam prosesnya di MTsN 2 Palangka Raya juga menggunakan media dalam pembelajaran. Variasi media pembelajaran yang digunakan masih konvensional misalnya menggunakan media cetak seperti buku paket maupun LKS. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan berupa *slide Microsoft Power Point*. Sarana prasarana seperti laboratorium komputer dan LCD sudah tersedia di sekolah, tetapi pemanfaatan sarana dan prasarana seperti laboratorium komputer atau multimedia cenderung hanya digunakan dalam mata pelajaran teknik informasi dan komunikasi (TIK), padahal laboratorium komputer dapat digunakan untuk materi pelajaran lain seperti Fiqih. Wudu dan tayamum merupakan materi yang tidak hanya mengulas teori saja akan tetapi membutuhkan gambaran-gambaran dan contoh praktek nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tentang materi wudu dan tayamum sulit dibangun secara tuntas hanya dengan pembelajaran konvensional yang hanya mendengarkan ceramah di kelas, selain terbatasnya waktu pelajaran di kelas, juga karena mempelajari thaharah tidak terbatas teori saja namun diperlukan media pembelajaran.

---

<sup>7</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009, hal. 2

<sup>8</sup> Nana Sudjana dkk, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011, hal.7

Heinich, dan kawan – kawan (1982) dalam buku Rodhatul Jennah, untuk mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif dengan istilah ASSURE model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam pembelajaran. Pertama, (A) Menganalisa karakteristik umum kelompok sasaran, kedua, (S) Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, ketiga, (S) Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat, keempat, (U) Menggunakan materi dan media, kelima, (R) Meminta tanggapan dari pebelajar dan keenam, (E) Mengevaluasi proses belajar.<sup>9</sup> .

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran yang mendukung. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan untuk memperbaiki hasil belajar maka diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat siswa. salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk materi pelajaran fiqih terutama dimateri wudu dan tayamum peneliti mengembangkan produk media berbasis komputer yang dikemas didalam Compact Disk (CD). CD Pembelajaran ini terdiri dari intro/pendahuluan, exit, menu, help (petunjuk), home, SK KD, materi, video/gambar, evaluasi, profil, thanks, dan referensi.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MATA PELAJARAN**

---

<sup>9</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009, hal.40

## **FIQIH MATERI WUDU DAN TAYAMUM KELAS VII DI MTsN 2 PALANGKA RAYA”.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan produk media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum untuk kelas VII di MTs ?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum untuk kelas VII di MTs?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis komputer yang layak digunakan untuk mengembangkan materi wudu dan tayamum pada mata pelajaran Fiqih di MTs kelas VII.
2. Mendeskripsikan hasil tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum untuk kelas VII di MTs.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan dalam penelitian pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk berupa CD Pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran klasikal, karena media pembelajaran berbasis komputer ini bisa dipahami melalui verbal dan visual.
2. CD pembelajaran memuat intro/pendahuluan, exit, menu, help (petunjuk), home, SK KD, materi, video/gambar, evaluasi, profil, thanks, dan referensi.
3. Pengembangan media pembelajaran komputer dihasilkan CD pembelajaran yang berbentuk animasi yang memuat: teks, audio, gambar diam, dan video.
4. Produk ini memberikan kemudahan kepada guru dan siswa yang telah dilengkapi cara penggunaannya.

Tabel.1.1

Spesifikasi produk yang dihasilkan

No	Produk	Spesifikasi produk / ciri produk
1	Silabus	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Standar Kompetensi</li> <li>- Kompetensi Dasar</li> <li>- Tujuan</li> </ul>
2	RPP	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SK dan KD</li> <li>- Tujuan</li> <li>- Metode</li> <li>- Materi pembelajaran</li> <li>- Media</li> <li>- Evaluasi (PG)</li> </ul>
3	Bahan Ajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahan Materi</li> </ul>
4	Lembar Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Angket ( Ahli Media dan Ahli Materi)</li> <li>- Angket ( Kelompok Kecil dan Kelompok Besar)</li> </ul>
5	Buku Pedoman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intro/Pendahuluan, Petunjuk, Home, KI dan KD, Materi, Evaluasi, Profil, Thanks, Referensi, Exit, Menu dan Help.</li> </ul>
5	CD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intro/Pendahuluan, Petunjuk, Home,</li> </ul>

		KI dan KD, Materi, Evaluasi, Profil, Thanks, Referensi, Exit, Menu dan Help, gambar dan video (adopsi dari internet).
--	--	---

### **E. Pentingnya Pengembangan**

Penelitian ini perlu dilakukan karena beberapa hal yang dirasa sangat penting dan mendesak untuk dipecahkan, yaitu:

1. Mencari alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran Fiqih, sehingga siswa tetap memiliki semangat, motivasi dan mudah dalam belajar.
2. Guru dapat mengajar dengan baik dan mudah meski muatan materi Fiqih banyak dan waktu yang terbatas.
3. Guru dan siswa terbiasa menggunakan produk media berbasis komputer yang dikembangkan dalam aplikasi macromedia yang dikemas dalam bentuk CD yang memuat materi, gambar, animasi dan video yang menarik.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi**

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ini diharapkan dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi dengan media ini.
- b. Media pembelajaran berbasis komputer akan dikemas dalam bentuk CD dan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*.



- c. Model pengembangan ADDIE adalah salah satu model penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis*, *Development*, *Design*, *Implmentation* (impelementasi), dan *Evaluation*.

## **2. Keterbatasan**

- a. Pembuatan software media pembelajaran Fiqih materi Wudu dan Tayamum menggunakan *Macromedia Flash 8*.
- b. Pengujian perangkat lunak yang dibuat, meliputi pengujian produk.

## **G. Manfaat**

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam kajian keilmuan pembelajaran pada siswa MTs umumnya terkait dengan pengembangan materi wudu dan tayamum.

### **2. Secara Praktis**

Produk hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru untuk menyampaikan materi fiqih dalam materi wudu dan tayamum di MTs agar lebih efektif dalam pembelajaran. Sedangkan bagi siswa sebagai bahan untuk mehamami materi yang lebih mudah, menyenangkan, menarik untuk belajar karena dibuat dalam bentuk CD yang didalamnya terdapat gambar dan video yang menarik.

## **H. Definisi Istilah**

Istilah-istilah yang perlu diberikan penjelasan sehubungan dengan pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer adalah proses pembelajaran yang menggunakan alat bantu dan sumber belajar dengan sistem komputer dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Mata pelajaran Fiqih dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamalan dan pembiasaan.

## **I. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

**BAB I** Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, digambarkan secara global penyebab serta alasan-alasan yang memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Setelah itu, diidentifikasi dan dirumuskan secara sistematis mengenai masalah yang akan dikaji agar penelitian ini lebih terarah. Rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah dan sistematika penelitian.

**BAB II** Kajian Pustaka, yang berisikan penelitian sebelumnya, memaparkan deskripsi teoritik sebagai landasan teori atau kajian teori yang

memuat argumen-argumen yang terkait dengan penelitian, kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian.

**BAB III** Metode pengembangan yang berisikan, Jenis dan desain penelitian, prosedur pengembangan, Model pengembangan, Uji coba, jenis data dan teknik pengumpulan data.

**BAB IV** Hasil Pengembangan yang berisikan, Hasil Pengembangan, Analisis Data dan Tanggapan Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Komputer.

**BAB V** Kesimpulan yang berisikan, Kesimpulan, Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Sebelumnya

Berdasarkan hasil penelusuran yang peneliti lakukan terdapat beberapa judul penelitian yang mengkaji tentang pengembangan media. Berikut penelitian-penelitian yang mengkaji pengembangan media yaitu:

1. Skripsi Nurjanah Wijayanti yang berjudul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pada Materi Pokok Thaharah Kelas VII Semester I Siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok, Sleman, Yogyakarta”*. Permasalahannya , dalam proses pembelajaran tidak jarang para pendidik menggunakan media pembelajaran seperti OHP, LCD Projector, dan sebagainya. Akan tetapi media yang ada masih monoton, dan cenderung membosankan kurang variatif, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Produk hasil pengembangan yang telah dikembangkan terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Depok setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *edutainment* yaitu Baik atau mendapat nilai B. Hasil tersebut diperoleh dari angket minat belajar siswa diperoleh skor sebesar 1579 dari skor maksimal sebesar 2100 dengan presentase sebesar 75,19% dan mempunyai kategori Baik (B). Sedangkan hasil uji coba media pembelajaran kepada guru diperoleh dalam kategori Sangat Baik (SB) dan memperoleh persentase keidealan sebesar 90% guru

menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai sumber belajar interaktif.<sup>10</sup>

2. Skripsi Tri Yuniya yuniyatul Khikmah berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Sel dilengkapi Tekan-Teki Silang Berbasis Flash*”. Permasalahannya terletak pada materi yang masih dianggap sulit untuk dipaparkan kepada siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru matapelajaran biologi kelas XI di SMA Negeri 1 Bumiayu, materi sel merupakan salah satu materi yang dianggap masih sulit untuk dikuasai siswa kelas XI, hal ini terlihat dari sebagian besar siswa yang belum mencapai KKM (75). Hasil ulangan harian materi sel pada tahun 2011 diketahui hanya 52,38% anak yang mencapai KKM. Hasil Produk penelitian yang dikembangkan menunjukkan bahwa dari produk yang dikembangkan yaitu CD interaktif dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran menurut pakar media dan pakar materi, serta efektif terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa. Keefektifan tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar secara klasikal  $\geq 80\%$  siswa mencapai KKM (80), secara klasikal  $\geq 81\%$  aktivitas siswa termasuk dalam kriteria aktif dan sangat aktif, dan secara klasikal  $\geq 81\%$  tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Media pembelajaran CD

---

<sup>10</sup> Nurjanah Wijayanti, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pada Materi Pokok Thaharah Kelas VII Semester I Siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok, Sleman, Yogyakarta*”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2013, hal.113. (<http://digilib.uinsuka.ac.id/8579/1/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>) diakses pada tanggal 5 April 2015 pukul 09.30.

Interaktif materi struktur dan fungsi sel dilengkapi teka-teki silang berbasis *flash* efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.<sup>11</sup>

Penelitian yang peneliti akan lakukan memiliki perbedaan dan persamaan antara kedua penelitian yang sebelumnya. Perbedaannya penelitian pertama mengkaji tentang pengembangan media berupa *multimedia interaktif berbasis edutainment* pada materi thaharah, penelitian yang kedua mengkaji tentang *Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Sel dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash* ", perbedaannya terletak pada produk yang akan dikembangkan. Sedangkan penelitian yang peneliti ingin kembangkan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis komputer yang akan dikemas dalam bentuk CD . Sedangkan persamaannya adalah sama-sama terkait dengan pengembangan media.

## **B. Deskripsi Teoritik**

### **1. Pengertian Pengembangan**

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pengembangan adalah proses, cara, pembuatan dan mengembangkan<sup>12</sup>. Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.

Menurut Musfiquon, Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada

---

<sup>11</sup> Tri Yuniya yuniyatul Khikmah , "*Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Sel dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash* ", Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang, 2013, hal. 64.

<sup>12</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989, hal.414

perencanaan media.<sup>13</sup> Sedangkan menurut Sadiman dkk, desain pengembangan terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: (1) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (2) perumusan tujuan pembelajaran, (3) perumusan butir-butir materi, (4) penyusunan instrument evaluasi, (5) penyusunan naskah media, (6) melakukan uji coba produk.<sup>14</sup>

Pengembangan ini bertujuan untuk menyempurnakan kembali media yang telah diterapkan agar lebih sempurna. Sempurna dari sisi desain, karakteristik, serta dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>15</sup>

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>16</sup>

Menurut Briggs (1970), media adalah sebagai wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar. Sedangkan Schramm, media adalah teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional.<sup>17</sup> Sedangkan menurut Azhar Arsyad juga menyatakan

---

<sup>13</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012, hal.162

<sup>14</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta, 2012, hal.81

<sup>15</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media*, hal.162.

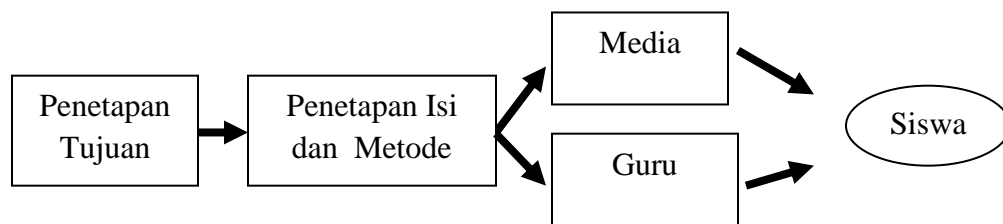
<sup>16</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009, hal.1

<sup>17</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013, hal. 4.

bahwa media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi.<sup>18</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar dan menarik serta dapat merangsang perhatian, perasaan, minat siswa dalam proses pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Sehingga kedudukan media tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi juga menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi pelajaran, seperti yang terlihat pada bagan berikut ini:<sup>19</sup>



Gambar 2.1  
Proses penyampaian pesan

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013, hal.3

<sup>19</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, h.14



Dari bagan tersebut jelas bahwa kelancaran proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran juga tergantung pada bagaimana merancang media sebagai bagian integral dalam proses tersebut, sehingga terjadi suatu interaksi yang kondusif antara pembelajar-pebelajar, dan antara media-pebelajar. Kekeliruan dalam memilih dan menetapkan media, apabila mengabaikan kehadiran media, akan mengganggu tercapainya tujuan instruksional.

#### **b. Kriteria Media Pembelajaran**

- 1) Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya.
- 2) Bersih dan menarik. Bersih ini berarti tidak gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video.
- 3) Cocok dengan sasaran.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 6) Praktis, luwes, dan tahan
- 7) Berkualitas baik
- 8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan*, hal.81.

Walker dan Hess (1984:206) memberikan kriteria dalam perangkat lunak media pembelajaran berdasarkan kualitas.

- 1) Kualitas isi dan tujuan
  - a) Ketepatan
  - b) Kepentingan
  - c) Kelengkapan
  - d) Keseimbangan
  - e) Minat / perhatian
  - f) Keadilan
  - g) Kesesuaian dengan situasi siswa
- 2) Kualitas instruksional
  - a) Memberikan kesempatan belajar
  - b) Memberikan bantuan untuk belajar
  - c) Kualitas motivasi
  - d) Fleksibilitas intruksionalnya
  - e) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
  - f) Kualitas sosial instruksionalnya
  - g) Kualitas tes dan penilaian
  - h) Dapat memberikan dampak bagi guru dan pembelajarannya
- 3) Kualitas teknis
  - a) Keterbacaan
  - b) Mudah digunakan
  - c) Kualitas tampilan / tayangan
  - d) Kualitas penanganan jawaban
  - e) Kualitas pengelolaan programnya
  - f) Kualitas pendokumentasiannya<sup>21</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa kriteria media pembelajaran sangat menunjang dalam pemilihan media yang akan guru gunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa agar tidak bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran berlangsung dan dalam memilih media pembelajaran terlebih dahulu seorang guru mengetahui kriteria media pembelajaran.

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, h.176

### c. Prinsip Pemilihan Media

Ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

#### 1) Prinsip efektifitas dan efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sedangkan efisiensi adalah pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin.

#### 2) Prinsip relevansi

Pertimbangan kesesuaian media dengan materi yang akan disampaikan juga perlu pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran. Guru dituntut bisa memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

#### 3) Prinsip produktifitas

Dalam memilih media pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menganalisis apakah media yang akan digunakan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan tujuan pembelajaran yang lebih bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Musfiquon, *Pengembangan Media*, hal.116.

Dari ketiga prinsip pemilihan media diatas dapat dipahami bahwa media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar dengan memperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya.

### **3. Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

#### **a. Pengertian pembelajaran berbasis komputer**

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan software komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Perangkat lunak dalam pembelajaran berbasis komputer di samping bisa dimanfaatkan sebagai fungsi *computer assisted instruction* (CAI), juga bisa dimanfaatkan dengan fungsi sebagai sistem pembelajaran individual (*individual learning*). Pembelajaran berbasis komputer (PBK) diambil dari istilah *computer assisted instruction* (CAI), istilah lain yang sering digunakan adalah *computer assisted learning* (CAL) yaitu pembelajaran berbantuan komputer dan *computer based learning* (CBL) atau *computer based instruction* (CBI) yaitu pembelajaran berbasis komputer (PBK). Istilah CAI lebih banyak digunakan di kalangan pendidik di Amerika Serikat, sedangkan istilah CBI atau CBL digunakan dikalangan Eropa.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012, hal.96.

Pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa. Kontrol pembelajaran berbasis komputer ini sepenuhnya ada ditangan siswa (*student center*), karena pembelajaran berbasis komputer menerapkan pola pembelajaran bermedia, yaitu secara utuh sejak awal hingga akhir menggunakan pirante sistem komputer ( CD interaktif).<sup>24</sup>

#### **b. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Komputer**

Pembelajaran berbasis komputer (PBK) mempunyai prinsip-prinsip yaitu:

##### 1) Berorientasi pada Tujuan Pembelajaran

Dalam mengembangkan pembelajaran berbasis computer harus berorientasi pada tujuan pembelajaran baik kepada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran.

##### 2) Berorientasi pada Pembelajaran Individual

Dalam pelaksanaannya pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara individual oleh masing-masing siswa di laboratorium komputer. Hal ini sangat memberikan keleluasaan pada siswa untuk menggunakan waktu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.

##### 3) Berorientasi pada Pembelajaran Mandiri

---

<sup>24</sup>*Ibid.*, h.97

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis computer dilakukan secara mandiri, dimana guru hanya berperan sebagai fasilitator, semua pengalaman belajar dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer.

4) Berorientasi pada Pembelajaran tuntas

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer semua siswa dapat menyelesaikan semua pengalaman belajar yang dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer , baik itu berupa pemahaman materi dan tugas mengerjakan tes atau evaluasi yang harus diselesaikan dengan benar.

**c. Kelebihan dan kekurangan komputer**

**Kelebihan**

- 1) Komputer bisa mengakomodasi keragaman modalitas belajar siswa.
- 2) Penyajian materi lebih efektif dan efisien.
- 3) Tampilan lebih menarik karena bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan.
- 4) Meningkatkan minat siswa untuk belajar karena bisa menampilkan materi secara visual, audio dan kinestetik.
- 5) Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dan menimbulkan minat kreativitas siswa.

**Kekurangan**

- 1) Pengembangan perangkat lunak masih mahal.

- 2) Perlu keterampilan khusus dalam menggunakan komputer untuk pembelajaran.
- 3) Komputer mengarah pembelajaran individu, dan tidak bisa digunakan secara masal.
- 4) Ketersediaan perangkat kasar dan perangkat lunak masih menyeluruh.<sup>25</sup>

#### **d. Model-model Pembelajaran Berbasis Komputer**

- 1) Model Drills, adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model drills akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan.
- 2) Flowchart Model Drills, untuk menuangkan konten dan system pembelajaran berbasis komputer ke dalam program CBI dilakukan melalui pembuatan bagan alur (*flowchart*) model drill. Hal ini agar jelas alur kegiatan yang akan ditempuh melalui model drill tersebut. *Flowchart* berupa alur dalam bentuk kotak-kotak dialog yang memiliki makna dan arti tersendiri.
- 3) Model Tutorial, kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing melaksanakan kegiatan belajar mandiri yang bersumber dari modul-modul dalam bidang studi tertentu. Program tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam

---

<sup>25</sup> Musfiquon, *Pengembangan Media*, hal.192

proses pembelajaran dengan menggunakan *software* berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan.

- 4) Model simulasi, pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko. Pembuatan *Flowchart* CBI model simulasi sama dengan yang dijelaskan pada pembuatan *flowchart* model drill.
- 5) Model *Instructional Games*, merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuan *Instructional Games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik.<sup>26</sup>

Model pembelajaran berbasis komputer yang peneliti gunakan adalah Model Tutorial, Program tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* (*Macromedia Flash 8* berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan).

#### e. Macromedia

*Macromedia Flash* merupakan *software* yang digunakan oleh para professional web (*web designer*) untuk membuat situs Internet. Salah satu

---

<sup>26</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi*, hal.123.



kelebihan yang dimiliki *software* ini, selain kemampuan untuk menampilkan multimedia, adalah tersedianya fasilitas untuk memprogram melalui penggunaan *Action Script*. *Action Script* inilah program yang dibuat melalui *flash* bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, termasuk untuk mengembangkan program pembelajaran dengan berbantuan komputer. *Software* ini berbasis animasi vector yang yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif, dan CD pembelajaran.

Tahapan-tahapan pembuatan penggunaan *software Macromedia Flash*

- a. Membuat teks
- b. Mengimpor image (gambar, foto, grafik)
- c. Membuat animasi sederhana
- d. Membuat Button
- e. Memasukkan Audio<sup>27</sup>

*Macromedia flash* yang digunakan peneliti untuk media pembelajaran materi thaharah materi wudu dan tayamum menggunakan macromedia flash 8. *Macromedia Flash* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi *audiovisual* yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik

---

<sup>27</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012, hal.

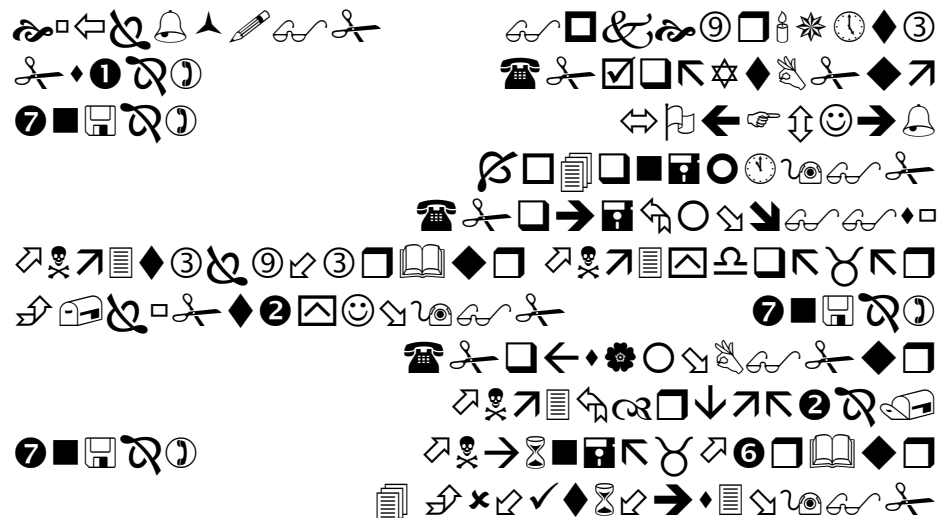
dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia.

#### 4. Materi Thaharah MTs kelas VII semester 1

##### a. Wudu

##### 1) Ketentuan Berwudu

Wudu menurut bahasa artinya bersih atau indah. Pengertian wudu secara istilah syariat Islam adalah membersihkan anggota badan dengan air yang suci dan menyucikan berdasarkan syarat dan rukun tertentu untuk menghilangkan hadas kecil. Disyariatkan wudu bersamaan dengan perintah salat fardu lima waktu sehari semalam, yaitu setengah tahun sebelum Rasulullah hijrah ke Madinah. Perintah wajib wudu terdapat dalam surah al-Maidah ayat 6.



Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, Maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh)*

*kakimu sampai dengan kedua mata kaki.” (Q.S. Al-Maidah: 6)<sup>28</sup>*

a) Syarat Wudu

- (1) Islam
- (2) Mumayiz, yaitu orang yang sudah dapat membedakan antara yang baik dengan yang buruk tentang pekerjaan yang dilakukannya.
- (3) Tidak berhadass besar
- (4) Menggunakan air yang suci dan menyucikan
- (5) Tidak ada yang menghalangi sampainya air wudu ke kulit, seperti getah dan cacat kuku.

b) Rukun Wudu

- (1) Niat
- (2) Membasuh muka, yaitu mulai dari tumbuhnya rambut kepala sebelah atas sampai ke dagu, dan dari telinga kanan sampai telinga kiri.
- (3) Membasuh kedua tangan sampai siku-siku.
- (4) Mengusap sebagian kepala, baik berambut maupun tidak berambut.
- (5) Membasuh kedua kaki sampai mata kaki.
- (6) Tertib

---

<sup>28</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia, hal.144

c) Sunah Wudu

- (1) Membaca basmallah ketika memulai wudu
- (2) Membasuh kedua telapak tangan sampai pergelangan tangan sebelum memulai wudu
- (3) Berkumur-kumur
- (4) Intinsyaq dan istinsyar (memasukkan atau mengisap air kedalam hidung dan mengeluarkannya kembali)
- (5) Mengusap rambut kepala sampai merata
- (6) Mengusap dua daun telinga
- (7) Menyela-nyela anak jari kedua tangan dan anak jari kedua kaki
- (8) Mendahulukan anggota wudu yang kanan dari pada anggota yang kiri
- (9) Membasuh tiap anggota wudu sebanyak tiga kali
- (10) Tidak berbicara selama wudu kecuali sangat penting
- (11) Tidak meminta pertolongan orang lain dalam berwudu kecuali dalam keadaan terpaksa (sakit)
- (12) Menjaga agar percikan air wudu tidak terkena pada anggota wudu yang lain
- (13) Tidak menyeka air wudu setelah selesai wudu
- (14) Pembasuhan anggota wudu dilakukan secara berturut-turut
- (15) Berdoa setelah wudu<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> S. Inayati dkk, *Fiqih MTs kelas VII Semester Genap*, hal. 8

d) Hal-hal yang membatalkan wudu

- (1) Keluar sesuatu dari qubul dan dubur(buang air kecil, buang air besar, buang angin)
- (2) Hilang akal
- (3) Bersentuhan kulit antara laki-laki dan perempuan yang sudah dewasa dan bukan mahramnya tanpa ada penghalang antara kulit tersebut
- (4) Menyentuh kemaluan

e) Praktik Wudu

- (1) Membasuh kedua telapak tangan tiga kali sambil membaca basmallah.
- (2) Berkumur tiga kali.
- (3) Membersihkan kedua libung hingga tiga kali.
- (4) Membasuh muka tiga kali sambil membaca niat.
- (5) Membasuh kedua tangan sampai siku tiga kali, dari tangan kanan kemudian tangan kiri.
- (6) Mengusap sebagian kepala atau rambut dengan air tiga kali, dari dahi sampai rambut belakang bawah.
- (7) Mengusap kedua daun telinga tiga kali dengan cara kedua telunjuk tangan masuk kedalam lubang telinga dan ibu jari pada daun telinga, dimulai dari bawah ke atas.

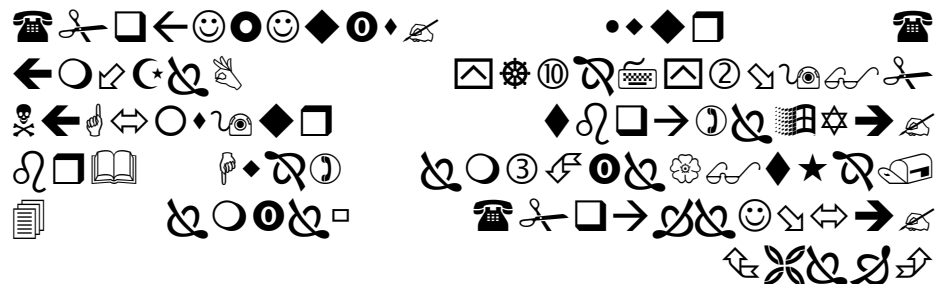
(8) Membasuh kedua kaki sampai mata kaki tiga kali, dimulai dari kaki kanan kemudian kaki kiri.

(9) Kemudian membaca doa wudu.

## b. Tayamum

### 1) Pengertian Tayamum

Tayamum dari segi bahasa mempunyai arti *alqasadu* yaitu kesengajaan /tujuan. Seperti yang difirmankan Allah SWT:



Artinya: *“Dan janganlah kamu memilih yang buruk-buruk lalu kamu menafkahkan daripadanya, padahal kamu sendiri tidak mau mengambilnya melainkan dengan memincingkan mata terhadapnya.*

Dari pengertian tersebut diatas tayamum adalah sebagai keringanan (*rukhsah*) dari Allah, agar para hamba-Nya tetap beribadah kepada-Nya dalam keadaan suci, walaupun berhalangan tidak bisa melakukan wudhu atau mandi. Jadi jelaslah, bahwa tayamum adalah pengganti wudhu dan mandi dikarenakan adanya halangan untuk menggunakan air.

### 2) Syarat dan Rukun Tayamum

Syarat-syarat Tayamum sebagai berikut:

- a) Adanya sebab yang boleh menggantikan wudhu atau mandi dengan tayamum.
- b) Memakai debu yang suci, baik yang ada di tanah maupun yang menempel ditempat lain.
- c) Setelah diketahui masuknya waktu shalat.
- d) Benar-benar yakin tidak ditemukannya air.

Sedangkan rukun tayamum ada empat sebagai berikut:

- a) Niat ketika hendak mengusap wajah

نَوَيْتُ التَّيْمُمَ لَا سَبَبًا حَةَ الصَّلَاةِ فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya: “*Aku berniat tayamum untuk melakukan fardunya shalat karena Allah Ta’ala*”.

- b) Mengusap wajah
- c) Mengusap kedua tangan
- d) Tertib

### C. Kerangka Pikir

Seorang guru yang mampu merencanakan pembelajaran dengan baik adalah mampu merumuskan beberapa komponen yang terdapat di dalam Rencana pelaksanaan pembelajaran, antara lain adanya Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, kemudian juga merumuskan Indikator yang merupakan arah dari tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dan harus dicapai dalam pembelajaran. Selain itu juga seorang guru harus terampil dalam menyampaikan materi dan dapat memanfaatkan media yang sesuai dengan materi serta lebih menarik.

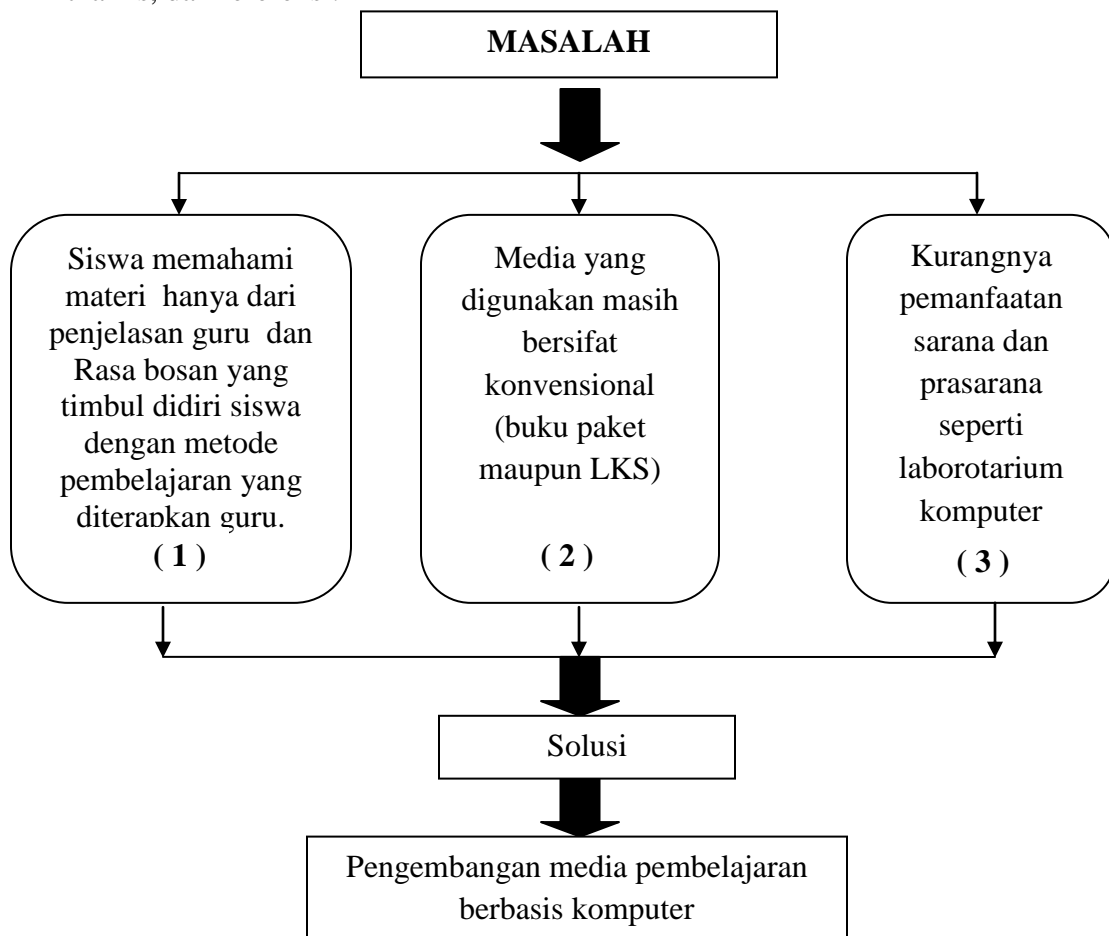
Kesulitan dan kerumitan bahan yang disampaikan kepada siswa dapat diperjelas melalui bantuan media, karena media dapat digunakan sebagai penentuan sehingga materi atau bahan yang disampaikan menjadi jelas dan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

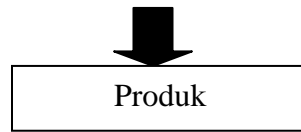
Keberadaan media pembelajaran berbasis komputer seperti ini sangatlah penting karena siswa dapat mencari dan memperoleh pengetahuan dari sumber apapun, tidak terkecuali media pembelajaran berbasis komputer. media pembelajaran berbasis komputer yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dianggap hanya multimedia pembelajaran biasa, namun dibalik semua itu pasti menyimpan nilai-nilainya, termasuk pembelajaran, akan tetapi siswa belum mampu mengartikan bahwa itu adalah multimedia pembelajaran interaktif yang menarik dan meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu solusi dalam permasalahan ini. Media pembelajaran berbasis komputer diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar siswa, terutama pada siswa dengan tipe pembelajaran audio-visual. Media pembelajaran berbasis komputer diharapkan lebih mendekatkan siswa kepada kehidupan sehari-hari dan menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan terkesan mudah. Dalam prosesnya MTsN 2 Palangka Raya menggunakan variasi media pembelajaran yang digunakan masih konvensional misalnya menggunakan media cetak seperti buku paket maupun LKS. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan berupa *slide Microsoft Power Point*. Sarana prasarana seperti laboratorium komputer dan LCD sudah tersedia di sekolah, tetapi pemanfaatan sarana dan prasarana seperti laborotarium



komputer atau multimedia cenderung hanya digunakan dalam mata pelajaran teknik informasi dan komunikasi (TIK), padahal laboratorium komputer dapat digunakan untuk materi pelajaran agama lain seperti Fiqih. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran selain berupa *slide Microsoft Power Point*. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti nantinya akan dikemas dalam bentuk CD, Story board CD Pembelajaran ini terdiri dari intro/pendahuluan, exit, menu, help (petunjuk), home, SK KD, materi, video/gambar, evaluasi, profil, thanks, dan referensi.





Gambar 2.2  
Bagan Kerangka Pikir

#### **D. Pertanyaan penelitian**

Dari beberapa masalah dan kerangka pikir di atas dapat diambil pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Tahapan-tahapan apa saja yang dilakukan dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis komputer?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran fiqh materi wudu dan tayamum?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran fiqh materi wudu dan tayamum berkenaan dengan aspek tampilan ?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran fiqh materi wudu dan tayamum berkenaan dengan aspek materi ?
5. Bagaimana tanggapan siswa terhadap produk bahan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran fiqh materi wudu dan tayamum berkenaan dengan aspek motivasi dan manfaat ?

### **BAB III**

#### **METODE PENGEMBANGAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan Pengembangan ( R & D ) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan.<sup>30</sup> Penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan

---

<sup>30</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, Jakarta: Kencana, 2013, hal.129

tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil ujian lapangan.<sup>31</sup>

## B. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation (implementasi), dan Evaluation*.<sup>32</sup>



Gambar 3.3  
Model Pengembangan ADDIE

Prosedur model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

Tahap Pengembangan	Aktivitas
--------------------	-----------

<sup>31</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2010, hal.195

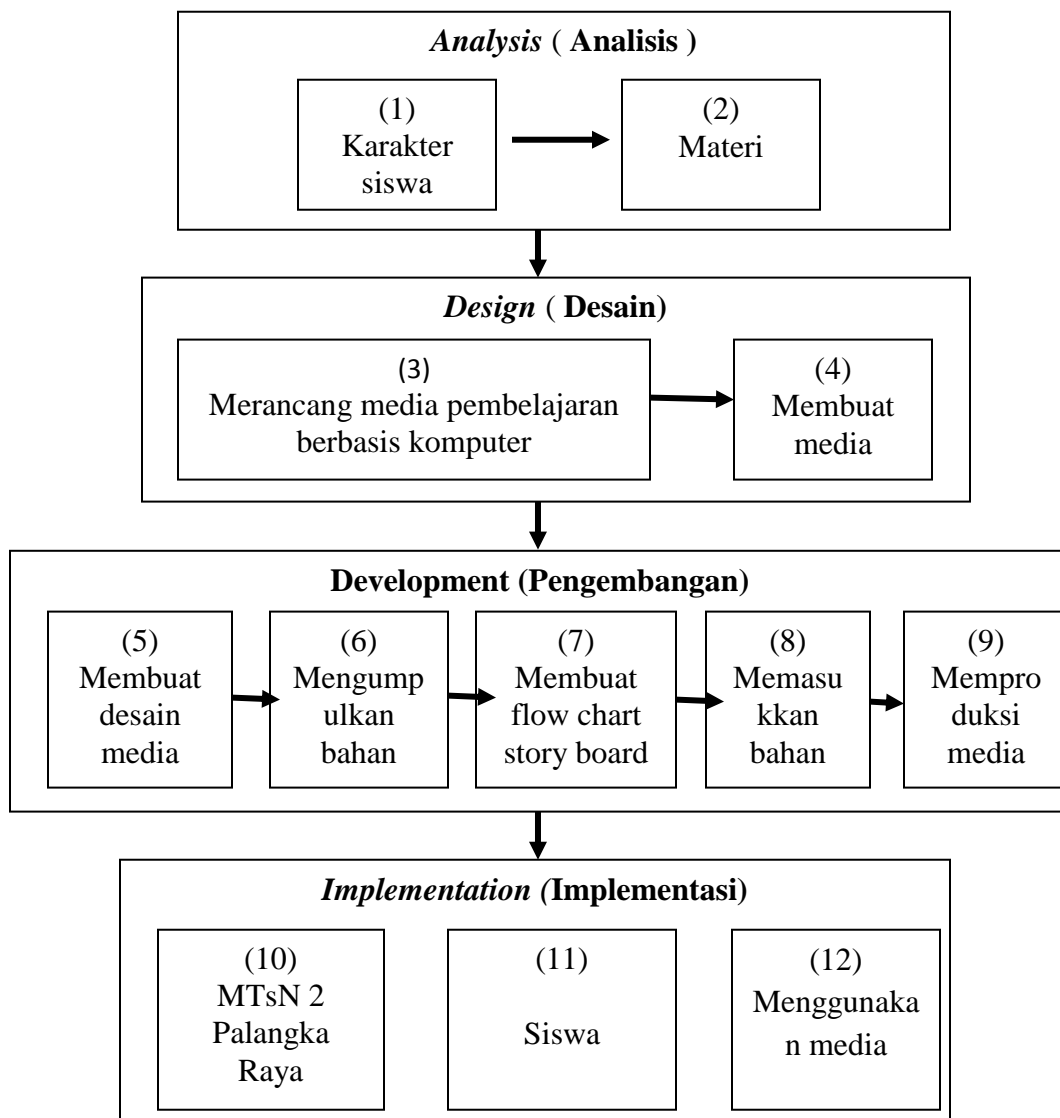
<sup>32</sup> Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009, hal.127

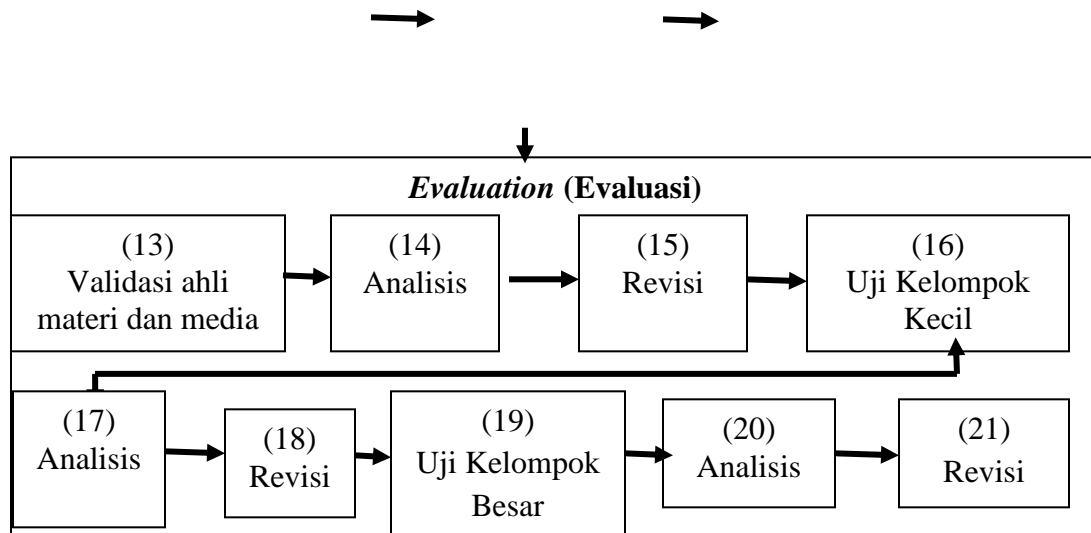
<i>Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.</li> <li>- Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.</li> </ul>
<i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang konsep produk baru di atas kertas.</li> <li>- Merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.</li> </ul>
<i>Development</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan dan alat) yang sesuai dengan struktur model.</li> </ul>
<i>Implementation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata.</li> <li>- Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.</li> </ul>
<i>Evaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara</li> </ul>

	<p>kritis.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.</li> <li>- Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran.</li> <li>- Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.</li> </ul>
--	--

### C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengikuti model pengembangan dari ADDIE. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, maka prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran Fiqih materi wudu dan tayamum Kelas VII ini meliputi lima tahapan yaitu: (1) *Analysis* ( Analisis ), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi). Untuk lebih jelasnya, prosedur pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.4 Dibawah ini.





Gambar 3.4

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqh di MTs

1

sebagai berikut:

### 1. *Analysis* ( **Analisis** )

#### a. Analisis Karakter siswa

Peneliti menganalisis karakter siswa untuk mengetahui bagaimana siswa dikelas yang diteliti, bagaimana cara belajar siswa, apa saja kendala atau kesulitan yang dihadapi siswa ketika belajar . Analisis karakter siswa dilakukan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dalam belajar.

#### b. Analisis Materi

Setelah analisis karakter siswa didapat, kemudian dilakukan penyusunan materi sesuai dengan kurikulum yang ada disekolah serta dikembangkan



dengan referensi referensi yang bersangkutan dengan materi. Analisis materi ini menghasilkan materi pokok yaitu *wudu dan tayamum*.

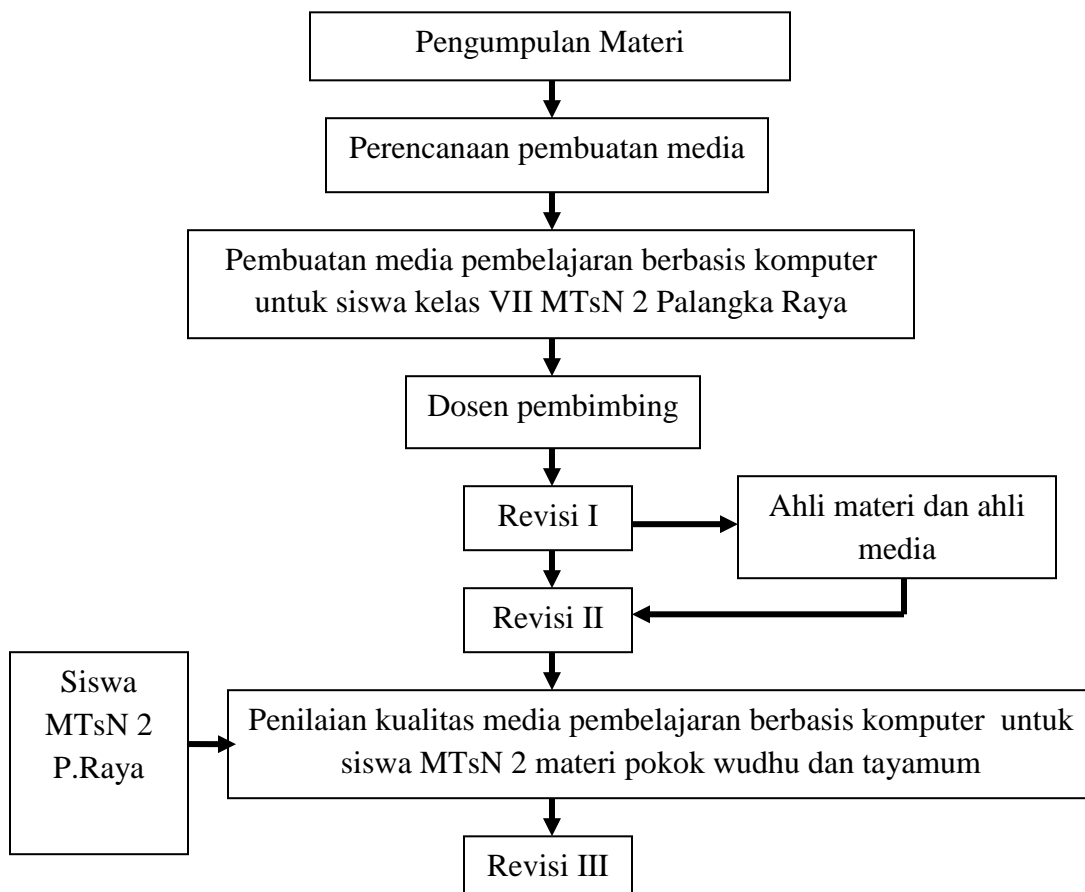
## 2. Design (Perancangan)

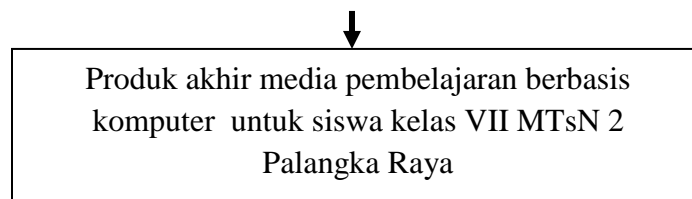
Desain dalam penelitian pengembangan ini dilakukan untuk membuat rancangan media pembelajaran berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- a. Membuat alur media pembelajaran yang dituangkan dalam bagan media.

Alur pengembangan dan penilaian produk dapat dilihat pada gambar 5.

Dibawah ini.



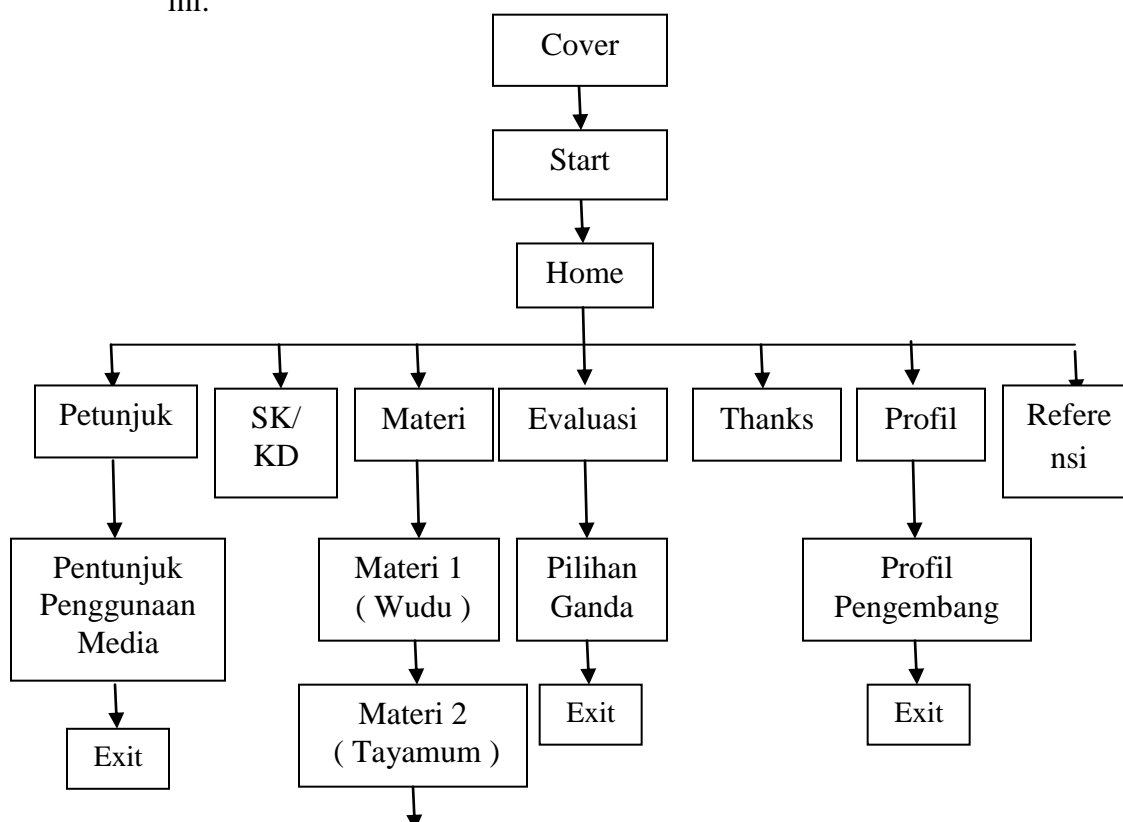


Gambar 3.5  
Desain pengembangan dan penilaian produk

b. Membuat desain gambar

Pembuatan desain pada media pembelajaran ini melibatkan penggunaan software yaitu macromedia dan akan dikemas dalam bentuk CD.

Flowchart CD Pembelajaran ini terdiri dari intro/pendahuluan, exit, menu, help (petunjuk), home, SK KD, materi, video/gambar, evaluasi, profil, thanks, dan referensi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada bagan dibawah ini.





Gambar 3.6  
Flowchart Media Berbasis Komputer

### 3. *Development* (Pengembangan)

Media yang dikembangkan berupa media berbasis komputer pada materi *wudu dan tayamum*. Media ini dibuat dengan menggunakan program macromedia.

Langkah-langkah pengembangan media meliputi:

- a. Membuat media berdasarkan alur pembelajaran, desain tampilan dan struktur isi materi berupa macromedia yang dikemas dalam bentuk CD yang dihasilkan pada tahap *design*.
- b. Mengkosultasikan media pembelajaran yang telah dibuat kepada dosen pembimbing, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.
- c. Merevisi media pembelajaran yang dibuat berdasarkan masukan-masukan dari ahli media.

Setelah membuat media pembelajaran, media direvisi oleh ahli media dan ahli materi, apabila media sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai sumber belajar. Kemudian media pembelajaran direvisi apabila terdapat bagian yang harus diperbaiki. Proses penelitian selanjutnya adalah

penilaian dari siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan kelompok besar.

Kelompok kecil berjumlah 10 orang dan kelompok besar berjumlah 1 kelas.

#### **4. *Implementation (Implementasi)***

Implementasi ini terbatas hanya pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi wudu dan tayamum. Pada tahap Implementasi ini media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan akan di uji cobakan kepada siswa. Media ini diimplementasikan pada siswa MTsN 2 Palangka Raya .

#### **5. *Evaluation (Evaluasi)***

Evaluasi ini meliputi penilaian terhadap media pembelajaran berbasis komputer secara menyeluruh dengan berpedoman kepada angket yang diberikan peneliti kepada ahli media, dan siswa. Setelah proses evaluasi dilakukan maka akan dihasilkan sebuah produk akhir dari media berbasis komputer mata pelajaran Fiqih materi wudu dan tayamum yang siap pakai dan disebarkan kesekolah.

#### **D. Uji Coba**

Uji coba perlu dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran Fiqih materi wudu dan tayamum kelas VII MTs yang dikembangkan data dari hasil uji coba tersebut kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan. Dengan uji coba, diharapkan kualitas produk yang dibuat dapat teruji.

Sebelum produk tersebut diujicobakan, produk ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli pembuat media dan ahli materi. Adapun uji coba dilakukan dengan dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

1. Ahli media pembelajaran
  - a. Memiliki latar belakang ahli teknologi
  - b. Memiliki keahlian dalam bidang media
2. Ahli isi / materi
  - a. Memiliki latar belakang yang menguasai isi materi
  - b. Menguasai di bidang keagamaan terutama pada mata pelajaran Fiqih.
3. Uji Kelompok
  - a. Uji coba kelompok kecil : 10 orang
  - b. Uji coba kelompok besar : 37 orang (1 kelas)

#### **E. Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah: a) jenis data kuantitatif yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli pembuat media, ahli materi dan siswa. Selanjutnya, data kuantitatif ini dikonversikan menjadi data kualitatif, b) jenis data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan observasi siswa. Data yang digali dalam penelitian ini adalah data berupa:

1. Ketepatan rancangan membuat bantuan komputer sebagai media . Aspek yang dikaji adalah aspek tampilan dan pemograman. Data tersebut diperoleh dari hasil evaluasi ahli pembuat media yaitu dengan memberi angket.

2. Ketepatan dari tampilan gambar, video dan materi yang sesuai, dan evaluasi.  
Aspek yang dikaji adalah aspek materi dan aspek tampilan . Data tersebut diperoleh dari hasil evaluasi ahli media yaitu dengan memberi angket.
3. Tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis komputer yang telah dikembangkan. Aspek yang dikaji dalam aspek tampilan dan materi serta aspek manfaat yang dirasakan.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam menghasilkan produk pengembangan yang berkualitas, diperlukan pula pengumpulan data yang berkualitas dan mampu menggali apa yang dikehendaki dalam pengembangan produk media berbasis komputer. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket, wawancara, dokumentasi dan observasi . Instrument ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kualitas masing-masing aspek.

##### **1. Wawancara**

Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan dalam melakukan wawancara kepada praktisi yaitu guru mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Palangka Raya dan siswa untuk mendapatkan data secara mendalam tentang kualitas produk pengembangan media. Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>33</sup>

Wawancara ini bertujuan untuk memberikan tanggapan pada guru dan

---

<sup>33</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2010, hal.72

siswa mengenai produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis komputer. Wawancara yang dilakukan terhadap guru ada dua tahap, *pertama*, wawancara guru pra penelitian yaitu wawancara ini dilakukan sebelum media pembelajaran di ujicobakan dan *kedua*, wawancara guru pasca penelitian yaitu wawancara yang dilakukan setelah media pembelajaran di ujicobakan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Wawancara terhadap siswa dilakukan setelah menampilkan program aplikasi media pembelajaran. Pedoman wawancara bisa dilihat dilampiran 5, 6 dan 7.

## **2. Observasi**

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang kecepatan dan ketepatan siswa dalam menggunakan produk pengembangan media yang telah dikembangkan. Selain itu untuk mengetahui secara langsung kondisi lingkungan tempat diterapkannya media yang dikembangkan.

## **3. Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk memperoleh data, dokumen sekolah, ataupun arsip sekolah yang diperoleh dari staf tata usaha MTsN 2 Palangka Raya. Adapun data yang di cari dalam teknik dokumentasi ini adalah:

- a. Sejarah singkat berdirinya MTsN 2 Palangka Raya
- b. Profil MTsN 2 Palangka Raya
- c. Data siswa MTsN 2 Palangka Raya kelas VII
- d. Keadaan sarana dan prasarana MTsN 2 Palangka Raya

#### 4. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data-data kuantitatif. Data-data yang digunakan untuk mengetahui bagaimana ketepatan rancangan produk pengembangan media dari ahli media dan ahli materi. Tanggapan siswa terhadap produk yang telah dikembangkan ada dua uji coba yaitu uji coba kelompok kecil 10 orang dan uji coba kelompok besar 37 orang. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran berbasis komputer yang dikemas dalam bentuk CD.

#### G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari responden melalui wawancara dan observasi diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing aspek. Dengan demikian, diharapkan dapat mempermudah peneliti untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data tersebut digunakan sebagai landasan untuk merevisi produk media yang telah dikembangkan. Selanjutnya, data yang diperoleh melalui angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif, kemudian dikonversikan ke data kualitatif menggunakan skala 5 pada pendekatan PAP (Penilaian Acuan Patokan).<sup>34</sup> Agar lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2

Konversi Nilai ke Data Kualitatif pada skala 5

---

<sup>34</sup> Abdul Azis, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Materi Taharah kelas VII MTs*, Program Studi Teknologi Pembelajaran Program PascaSarjana Universitas Yogyakarta, Thesis, 2007. Hal.62.



Nilai	Interval Skor	Data Kualitatif
A	$\bar{X} > \bar{X} + 1,80 SB_i$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan :

$\bar{X}_i$  = rerata skor ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$SB_i$  = simpangan baku skor ideal =  $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal- skor minimal ideal)

x = skor empiris

Dalam penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “C” dengan kategori “cukup”, sebagai hasil penelitian baik dari ahli media pembelajaran, dan hasil respon siswa. Jika hasil penelitian akhir secara keseluruhan baik pada aspek aspek materi, aspek tampilan dengan minimal “C” (cukup), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah layak digunakan.

Untuk menghitung skor rata-rata dalam penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan digunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$\sum X$  = Jumlah skor

n = Jumlah responden

Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima. Berdasarkan rumus tersebut untuk mengubah data kuantitatif menjadi kualitatif pedomannya sebagai berikut :

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

$$X_i = \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= 3$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (5-1)$$

$$= 0,67$$

$$\text{Skala 5} = x > X_i + 1,80SB_i$$

$$= x > 3 + (1,80 \times 0,67)$$

$$= x > 3 + 1,21$$

$$= x > 4,21$$

$$\text{Skala 4} = X_i + 0,60SB_i < x \leq X_i + 1,80SB_i$$

$$= 3 + (0,60 \times 0,67) < x \leq 4,21$$

$$= 3 + 0,40 < x \leq 4,21$$

$$= 3,40 < x \leq 4,21$$

$$\text{Skala 3} = X_i - 0,60SB_i < x \leq X_i + 0,60SB_i$$

$$= 3 - 0,40 < x \leq 3,40$$

$$= 2,60 < x \leq 3,40$$

$$\text{Skala 2} = X_i - 1,80SB_i < x \leq X_i - 0,60SB_i$$

$$= 3 - (1,80 \times 0,67) < x \leq 2,60$$

$$= 3 - 1,21 < x \leq 2,60$$

$$= 1,79 < x \leq 2,60$$

$$\text{Skala 1} = x \leq X_i - 1,80SB_i$$

$$= x \leq 1,79$$

Berdasarkan pada perhitungan diatas, maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima dapat disederhanakan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3  
Panduan Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif pada skala 5

Nilai	Skor	Interval Skor	Data Kualitatif
-------	------	---------------	-----------------

A	5	$X > 4,21$	Sangat Baik
B	4	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
C	3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
D	2	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang
E	1	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang

Selanjutnya data yang diperoleh dari responden melalui angket dengan jawaban “ya” atau “tidak” dianalisis dengan langkah-langkah: (1) pengumpulan data, (2) pemilihan data, (3) analisis data deskriptif kuantitatif menggunakan presentase, dan (4) melakukan interpretasi, sedangkan data kualitatif yang berupa kritik dan saran yang dikemukakan responden dihimpun dan disaril untuk memperbaiki produk media ini.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan**

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia pembelajaran interaktif fiqih berbasis macromedia flash 8 yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa MTs kelas VII semester 1. Materi pokok yang dikembangkan adalah wudu dan tayamum. Media pembelajaran ini terdiri dari berbagai macam bentuk animasi, video, gambar materi pembelajaran dan soal-soal evaluasi.

Sesuai dengan model pengembangan, pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

*Implementation, Evaluation*). Rancangan media pembelajaran yang dikembangkan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu intro, petunjuk, home, KI/KD, materi, evaluasi, referensi dan profil. Materi sendiri terdiri dari dua sub, yaitu materi wudu dan tayamum. Urutan materi yang terdapat dalam media ini sesuai dengan KI dan KD yang ada.

### ***I. Analysis ( Analisis )***

#### **a. Analisis Karakter siswa**

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komputer diperlukan analisis pengguna, ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun karakteristik siswa pada saat proses belajar. Adapun hasil identifikasi dapat dikemukakan bahwa sifat ataupun karakteristik siswa 51 dalam mengikuti pembelajaran cenderung ribut, siswa cepat merasa bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Merencanakan dan memilih jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran yang dapat digunakan dengan bantuan komputer kemudian di desain berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa yaitu model *tutorial* yang dapat digunakan untuk strategi belajar mandiri dengan model *one man one computer* dimana siswa dapat belajar dimanapun menggunakan multimedia pembelajaran meskipun tidak didampingi guru yang bersangkutan. Sarana dan prasarana seperti laboratorium komputer atau multimedia cenderung hanya digunakan dalam mata pelajaran teknik informasi dan komunikasi (TIK), padahal

laboratorium komputer dapat digunakan untuk materi pelajaran lain seperti Fiqih. Metode yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah metode ceramah, dalam pembelajaran siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan guru.

b. Analisis Materi

Menganalisis materi pokok wudu dan tayamum untuk kelas VII MTs sesuai dengan KI dan KD untuk disampaikan melalui multimedia pembelajaran. Materi wudu ada berbagai macam sub, yaitu ketentuan wudu, syarat wudu, rukun wudu, sunah wudu, hal-hal yang membatalkan wudu dan praktik wudu. Materi tayamum juga ada berbagai macam sub materi yaitu ketentuan tayamum, syarat dan rukun tayamum, tata cara tayamum, sebab-sebab tayamum, dan hal-hal yang membatalkan tayamum.

Mengumpulkan referensi mengenai materi pokok materi wudu dan tayamum. Sumber referensi yang digunakan sebagai referensi dalam media interaktif ini antara lain:

- 1) T.Ibrahim dan Darsono, *Buku Teks Pelajaran Penerapan Fikih 1 untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah*, Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2014.
- 2) Wahbah Az-Zuhali, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu Jilid 1 (Pengantar Ilmu Fiqih, Tokoh-tokoh Madzhab Fiqih, Niat, Thaharah dan Shalat)*, Jakarta: Gema Insani, 2010
- 3) Yusuf Al-Qaradhawi, *Fikih Thaharah*, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2004.

**2. Design (Perancangan)**

Tahap kedua yaitu tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti membuat *storyboard* yang merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi desain *template* dan materi. Selain itu, penentuan alur pembelajaran yang akan dibuat serta merencanakan isi dalam penyajian materi. Tidak lupa untuk membuat *flowchart*, dan mengumpulkan komponen-komponen yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Pembuatan produk tersebut berpedoman pada desain dan *storyboard* yang telah dibuat. Untuk gambar *flowchart* bisa dilihat di bab III di metode pengembangan dan gambar story board bisa dilihat dilampiran 1. Jika desain telah dinilai baik, proses pengembangan media tersebut meningkat ke tahap selanjutnya, yaitu tahap *development* (pembuatan produk).

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran itu sendiri. **Langkah pertama**, dalam pengembangan produk media berbasis komputer materi wudu dan tayamum ini peneliti membuat *flowchart* terlebih dahulu untuk desain alur kerja atau alur pemrosesan informasi bisa dilihat di bab III. Tujuannya adalah dengan alur dan jalur, proses pengerjaan sesuatu dapat dengan mudah dipahami dan dilalui serta diikuti user secara menyeluruh dan bermakna. Pada **langkah kedua**, peneliti melanjutkan pembuatan media berdasarkan *storyboard* dan desain yang telah dibuat bisa dilihat dilampiran 1.

Selain itu, hal-hal yang dilakukan antara lain: pengetikan materi dan naskah-naskah soal latihan, pembuatan animasi, gambar, tombol navigasi dan video wudu dan tayamum. *Story board* berfungsi untuk memperjelas secara lebih lengkap apa yang terdapat pada setiap alur di dalam *flowchart* bisa dilihat di lampiran 1. **Langkah ke tiga**, memasukkan bahan yang terkait seperti, materi wudu dan tayamum yang sudah ditambah dengan referensi yang lain, gambar wudu dan tayamum, membuat animasi gerak tata cara berwudu, memasukkan audio/ suara, membuat tombol navigasi, memasukkan video wudu dan tayamum, dan membuat soal latihan yang berjumlah 10 soal. **Langkah terakhir**, yaitu memproduksi produk dengan mempublish program media pembelajaran ke dalam bentuk compact disc (CD) pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum yang siap untuk di evaluasi melalui angket penilaian ahli media dan siswa dalam uji coba kelompok kecil 10 orang dan uji coba kelompok besar 37 orang.

#### 4. *Implementation (Implementasi)*

Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd dosen ahli media, selanjutnya diujicobakan kepada para siswa melalui uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 orang dan uji coba kelompok besar untuk 37 orang (1 kelas) serta beberapa guru Fiqih bapak Isra S.Ag di MTsN 2 Palangka Raya. Kemudian para siswa yang mengikuti implementasi mengisi angket evaluasi media dan angket respon dan guru Fiqih melalui wawancara. Hal tersebut

dimaksudkan untuk mengetahui segi kepraktisan pengoperasian media pembelajaran, respon guru dan siswa terhadap media yang digunakan, dan layak tidaknya media pembelajaran mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum tersebut untuk diproduksi dan disebarluaskan.

## 5. *Evaluasi*

### a. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Tahap validasi dilakukan oleh ahli media sebelum peneliti menerapkan langsung pada proses pembelajaran di kelas. Validasi media dilakukan oleh bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran akan kekurangan media ini sehingga dapat dilakukan revisi media tahap akhir sebelum melakukan uji coba. Aspek yang di evaluasi terutama dari segi media antara lain: aspek isi, aspek tampilan dan program.

Data hasil angket lembar evaluasi media oleh dosen ahli media disajikan dalam tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4  
Aspek Isi ( Indikator, Skor, Interval Skor dan Kriteria)  
Penilaian Ahli media pada Produk Media PBK Materi Wudu dan  
Tayamum

No	Indikator	Skor	Interval Skor	Kriteria
1	Materi yang dibawakan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
2	Pemberian latihan soal	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik



No	Indikator	Skor	Interval Skor	Kriteria
3	Pemberian motivasi	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
4	Kesesuaian antara kompetensi, materi dan evaluasi	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
5	Kejelasan teks atau tulisan	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
	Jumlah	23,00	Sangat Baik	
	Rerata	4,6		
	Nilai	A		

Berdasarkan penilaian ahli media diatas dari aspek tampilan menyebutkan bahwa skor hasil penilaian yang diperoleh 23,00 dan rerata 4,6. Setelah dikonversikan dalam skala 5 skor ini dikategorikan Sangat Baik.

Tabel 4.5

Aspek Tampilan ( Indikator, Skor, Interval Skor dan Kriteria)  
 Penilaian Ahli media pada Produk Media PBK Materi Wudu dan Tayamum

No	Indikator	Skor	Interval Skor	Kriteria
6	Kejelasan petunjuk penggunaan	3,00	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
7	Peletakkan menu-menu dalam program media sudah tepat	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
8	Kesesuaian gambar dalam program media menarik	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
9	Penyajian audio dalam program media dapat	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik

No	Indikator	Skor	Interval Skor	Kriteria
	memperjelas materi			
10	Media bergerak (animasi)	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
11	Kesesuaian materi dengan latihan dan Pemberian latihan soal	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
12	Ketepatan evaluasi pada menu latihan	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
13	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
14	Urutan penyajian runtut dan sistematis	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
15	Komposisi warna dalam program media menarik	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
16	Kalimat pada teks mudah dipahami	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
17	Ketepatan urutan penyajian	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
18	Media pembelajaran flash tidak membosankan	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
19	Desain tiap halaman	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
20	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
	Jumlah	64,00	Sangat Baik	
	Rerata	4,27		
	Nilai	A		

Berdasarkan penilaian ahli media diatas dari aspek tampilan menyebutkan bahwa skor hasil penilaian yang diperoleh 64,00 dan rerata

4,27. Setelah dikonversikan dalam skala 5 skor ini dikategorikan Sangat Baik.

Selanjutnya, mengenai saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media pada produk media PBK Materi Wudu dan Tayamum ada 2 masukan yang perlu diperbaiki. Pertama, pada point no 6 petunjuk lebih diperjelas lagi dan lengkap. kedua, di dalam animasi bergerak pada materi tata cara berwudu dikasih mata untuk memperjelas gambar yang ada pada poin no 10. Yang ketiga, latihan pada no 7.

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media penulis melakukan perbaikan, sebagai berikut.

a. Petunjuk Penggunaan media



(Sebelum diperbaiki)

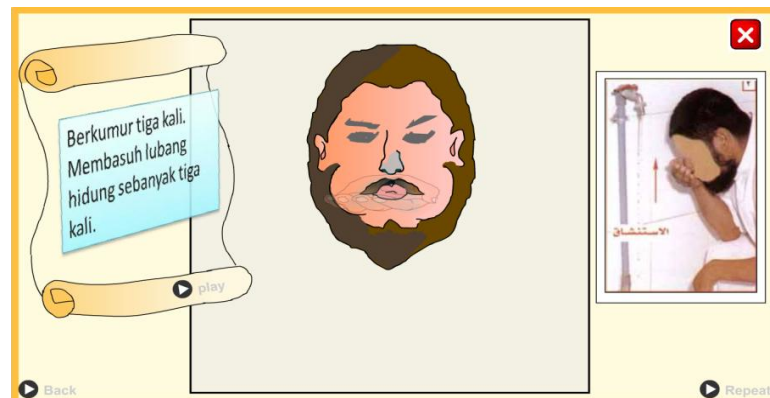


( Setelah di perbaiki)

b. Animasi bergerak tata cara wudu



( Sebelum di perbaiki)

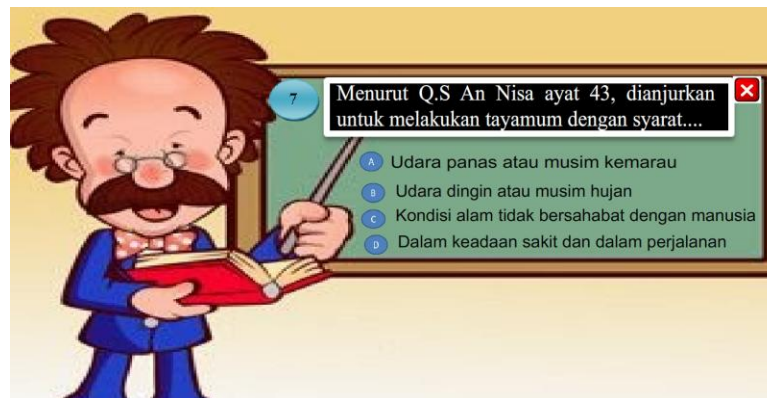


( Setelah di perbaiki)

c. Latihan Soal no.7



( Sebelum di perbaiki)



( Setelah di perbaiki)

b. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam produk media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran Fiqih adalah Bapak Isra, S.Ag. Beliau adalah salah seorang guru mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Palangka Raya. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran akan kekurangan media ini sehingga dapat dilakukan revisi media tahap akhir sebelum melakukan uji coba. Aspek yang di evaluasi terutama dari segi materi antara lain: aspek pembelajaran dan isi.

Data hasil angket lembar evaluasi media oleh ahli materi disajikan dalam tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.6  
Aspek Pembelajaran dan Isi( Indikator, Skor, Interval Skor dan Kriteria)  
Penilaian Ahli materi pada Produk Media PBK Materi Wudu dan  
Tayamum

No	Indikator	Skor	Interval Skor	Kriteria
1	Kesesuain multimedia interaktif dengan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
2	Program penyajian topik yang jelas	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
3	Materi dalam multimedia relevan dengan materi yang harus di pelajari siswa	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
4	Keutuhan materi dari awal hingga akhir	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
5	Pembelajaran dalam multimedia menyesuaikan dengan media	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
6	Materi dalam multimedia relevan dengan kehidupan sehari-hari	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
7	Struktur multimedia tidak membingungkan untuk pemakai	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
8	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik

No	Indikator	Skor	Interval Skor	Kriteria
9	Kemenarikan gambar pada masing-masing tampilan	5,00	$X > 4,21$	Sangat Baik
10	Multimedia mendorong siswa berusaha memperoleh jawaban yang benar dan kesesuaian soal latihan dengan isi materi	4,00	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
	Jumlah	47,00	Sangat Baik	
	Rerata	4,7		
	Nilai	A		

. Berdasarkan penilaian ahli materi diatas dari aspek pembelajaran dan isi menyebutkan bahwa skor hasil penilaian yang diperoleh 47,00 dan rerata 4,7. Setelah dikonversikan dalam skala 5 skor ini dikategorikan Sangat Baik. Selanjutnya, mengenai saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi pada produk media PBK Materi Wudu dan Tayamum ada masukan yang perlu diperbaiki yaitu beberapa ada kata-kata yang hilang.

## **B. Hasil Tanggapan Siswa dalam Uji Coba Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Uji coba produk diperoleh diperoleh melalui hasil angket oleh, ahli materi media, ahli materi, Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

### **1. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil**

Penyajian data penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis komputer materi wudu dan tayamum di tampilkan pada tabel 4.6 data

penilaian siswa diperoleh dari siswa kelas VII H MTsN 2 Palangka Raya sebanyak 10 orang. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 23 Januari 2016 di laborotarium komputer MTsN 2 Palangka Raya. Pengambilan Uji kelompok kecil tersebut didasarkan pada nilai evaluasi Fiqih kemudian diambil nilai tertinggi, nilai tengah dan nilai terendah. Hasil uji coba kelompok kecil dijadikan sebagai bahan revisi II. Data hasil lembar evaluasi siswa uji coba kelompok kecil disajikan dalam tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7  
Aspek Tampilan ( Indikator, Skor, Interval Skor dan Kriteria)  
Penilaian Uji Kelompok Kecil

No	Indikator	Rerata Skor	Interval Skor	Kriteria
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4,40	$X > 4,21$	Sangat Baik
2	Keterbacaan teks / tulisan	3,80	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
3	Tampilan program menarik	4,70	$X > 4,21$	Sangat Baik
4	Sajian animasi	4,40	$X > 4,21$	Sangat Baik
5	Ketepatan pemilihan background	4,30	$X > 4,21$	Sangat Baik
6	Komposisi warna	4,20	$X > 4,21$	Sangat Baik
7	Tampilan suara/audio jelas	3,90	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
8	Peletakkan menu-menu dalam program media sudah tepat	4,40	$X > 4,21$	Sangat Baik
9	Desain tiap halaman	4,50	$X > 4,21$	Sangat Baik
	Jumlah	38,6	Sangat Baik	
	Rerata	4,29		



No	Indikator	Rerata Skor	Interval Skor	Kriteria
	Nilai	A		

Berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil diatas dari aspek tampilan menyebutkan bahwa skor hasil penilaian yang diperoleh 38,6 dan rerata 4,29. Setelah dikonversikan dalam skala 5 skor ini dikategorikan Sangat Baik.

Tabel 4.8  
Aspek Materi ( Indikator, Skor, Interval Skor dan Kriteria)  
Penilaian Uji Kelompok Kecil

No	Indikator	Rerata Skor	Interval Skor	Kriteria
10	Kejelasan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai	4,40	$X > 4,21$	Sangat Baik
11	Kemudahan memahami kalimat pada teks/ tulisan	4,70	$X > 4,21$	Sangat Baik
12	Ketepatan urutan penyajian	4,80	$X > 4,21$	Sangat Baik
13	Meningkatkan minat belajar	4,10	$X > 4,21$	Sangat Baik
14	Kemudahan memahami materi / isi pelajaran	4,60	$X > 4,21$	Sangat Baik
15	Media pembelajaran menarik motivasi untuk mempelajari materi wudu dan tayamum	4,50	$X > 4,21$	Sangat Baik
16	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	4,60	$X > 4,21$	Sangat Baik
17	Ketepatan video yang	4,40	$X > 4,21$	Sangat Baik

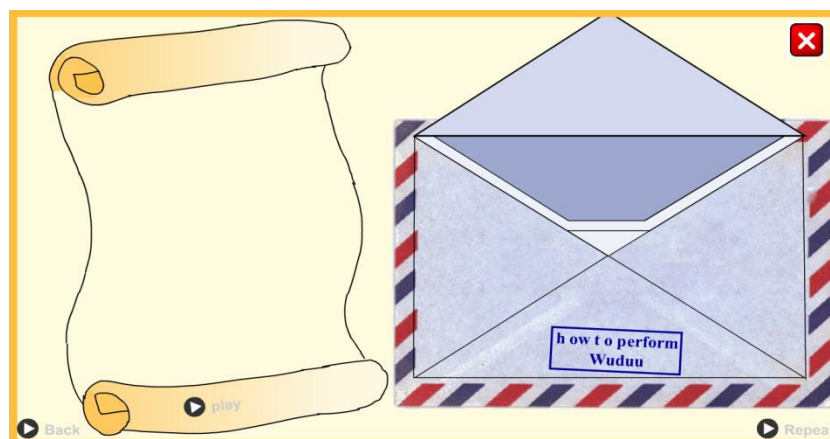
No	Indikator	Rerata Skor	Interval Skor	Kriteria
	mendukung kejelasan materi			
18	Latihan soal sesuai dengan materi	4,50	$X > 4,21$	Sangat Baik
	Jumlah	41,0	Sangat Baik	
	Rerata	4,50		
	Nilai	A		

Berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil diatas dari aspek materi menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 41,0 dan rerata 4,50. Setelah dikonversikan dalam skala 5 skor ini dikategorikan Sangat Baik.

Selanjutnya, mengenai saran dan masukan yang diberikan oleh Uji coba kelompok kecil pada produk media PBK Materi Wudu dan Tayamum ada 2 masukan yang perlu diperbaiki. Pertama, di animasi tata cara berwudu doa setelah berwudu tidak ada. Sedangkan yang kedua,ada sebagian kata-kata yang hilang.

Berdasarkan saran dan masukan dari uji coba kelompok kecil penulis melakukan perbaikan, sebagai berikut.

a. Tampilan doa setelah berwudu



( Sebelum di perbaiki)



(Setelah di perbaiki)

## b. Penulisan Kata



( Sebelum di perbaiki)



(Setelah di perbaiki)

## 2. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

Penyajian data penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis komputer materi wudu dan tayamum di tampilkan pada tabel 4.9 data penilaian siswa diperoleh dari siswa kelas VII H MTsN 2 Palangka Raya sebanyak 37 orang ( 1 Kelas). Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 19 Februari 2016 di laborotarium komputer MTsN 2 Palangka Raya. Hasil masukan dari uji coba kelompok besar dijadikan sebagai bahan revisi III berupa media berbasis komputer pembelajaran final. Data hasil lembar evaluasi siswa uji coba kelompok besar disajikan dalam tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9  
Aspek Tampilan ( Indikator, Skor, Interval Skor dan Kriteria)  
Penilaian Uji Kelompok Besar

No	Indikator	Rerata Skor	Interval Skor	Kriteria
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4,64	$X > 4,21$	Sangat Baik
2	Keterbacaan teks / tulisan	4,48	$X > 4,21$	Sangat Baik

No	Indikator	Rerata Skor	Interval Skor	Kriteria
3	Tampilan program menarik	4,60	$X > 4,21$	Sangat Baik
4	Sajian animasi	4,40	$X > 4,21$	Sangat Baik
5	Ketepatan pemilihan background	4,45	$X > 4,21$	Sangat Baik
6	Komposisi warna	4,43	$X > 4,21$	Sangat Baik
7	Tampilan suara/audio jelas	4,18	$X > 4,21$	Sangat Baik
8	Peletakkan menu-menu dalam program media sudah tepat	4,54	$X > 4,21$	Sangat Baik
9	Desain tiap halaman	4,50	$X > 4,21$	Sangat Baik
	Jumlah	40,22	Sangat Baik	
	Rerata	4,46		
	Nilai	A		

Berdasarkan penilaian uji coba kelompok besar diatas dari aspek tampilan menyebutkan bahwa skor hasil penilaian yang diperoleh 40,22 dan rerata 4,46. Setelah dikonversikan dalam skala 5 skor ini dikategorikan Sangat Baik.

Tabel 4.10  
Aspek Materi ( Indikator, Skor, Interval Skor dan Kriteria)  
Penilaian Uji Kelompok Besar

No	Indikator	Rerata Skor	Interval Skor	Kriteria
10	Kejelasan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai	4,60	$X > 4,21$	Sangat Baik

No	Indikator	Rerata Skor	Interval Skor	Kriteria
11	Kemudahan memahami kalimat pada teks/ tulisan	4,62	$X > 4,21$	Sangat Baik
12	Ketepatan urutan penyajian	4,60	$X > 4,21$	Sangat Baik
13	Meningkatkan minat belajar	4,67	$X > 4,21$	Sangat Baik
14	Kemudahan memahami materi / isi pelajaran	4,60	$X > 4,21$	Sangat Baik
15	Media pembelajaran menarik motivasi untuk mempelajari materi wudu dan tayamum	4,67	$X > 4,21$	Sangat Baik
16	Ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi	4,32	$X > 4,21$	Sangat Baik
17	Ketepatan video yang mendukung kejelasan materi	4,60	$X > 4,21$	Sangat Baik
18	Latihan soal sesuai dengan materi	4,45	$X > 4,21$	Sangat Baik
	Jumlah	41,13	Sangat Baik	
	Rerata	4,45		
	Nilai	A		

Berdasarkan penilaian uji coba kelompok besar diatas dari aspek materi menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 41,13 dan rerata 4,45. Setelah dikonversikan dalam skala 5 skor ini dikategorikan Sangat Baik.

Selanjutnya, mengenai saran dan masukan dari uji coba kelompok besar pada produk media PBK Materi Wudu dan Tayamum ada 2 masukan

yang perlu diperbaiki. Pertama, ketepatan pemilihan background dibuat harus yang menarik dan berikan komposisi warna yang menarik.

Berdasarkan saran dan masukan dari uji coba kelompok besar penulis melakukan perbaikan, sebagai berikut.

a. Background tampilan



( Sebelum di perbaiki )



( Setelah di perbaiki )

Aspek Motivasi dan manfaat  
( Indikator, Frekuensi tanggapan siswa )  
Penilaian Uji Kelompok Besar

No	Indikator	Frekuensi	
		Y	T
1	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran	37,00	0,00

	materi wudu dan tayamum ini.		
2	dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, membuat saya tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran materi wudu dan tayamum ini.	36,00	1,00
3	Saya dapat menggunakan apa yang telah saya pelajari dari komputer dalam kehidupan sehari-hari.	37,00	0,00
4	Belajar menggunakan media Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) memotivasi saya untuk belajar lebih serius.	35,00	2,00
5	Belajar melalui Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) menantang saya untuk dapat belajar lebih baik.	36,00	1,00
6	Belajar melalui media Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) lebih menarik dari pada belajar di kelas.	32,00	5,00
7	Saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi wudu dan tayamum secara mendalam	35,00	2,00
8	Media Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) memberi saya kesempatan untuk dapat memilih materi pelajaran yang ingin dipelajari	36,00	1,00

### C. Analisis Data

#### 1. Analisis Tanggapan siswa terhadap Penggunaan Produk Media Pembelajaran Berbasis Komputer Materi Wudu dan Tayamum

##### a. Aspek Tampilan



## 1) Kejelasan petunjuk penggunaan program

Tabel 4.12  
Kejelasan petunjuk penggunaan program  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

Kriteria	Skala	Frekuensi	%
Sangat Baik	5	24,00	65
Baik	4	13,00	35
Cukup	3	0,00	0
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>172,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,64</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Pada tabel 4.12 mengenai Kejelasan petunjuk penggunaan program pembelajaran berbasis komputer ini menunjukkan hasil yang sangat baik dengan jumlah 172,00 dan rerata 4,64. Angka ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dari segi kejelasan petunjuk dalam menjalankan program sangat baik pada mata pelajaran Fiqih materi wudu dan tayamum.

## 1) Keterbacaan teks / tulisan

Tabel 4.13  
Keterbacaan teks / tulisan  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

Kriteria	Skala	Frekuensi	%
Sangat Baik	5	18,00	49
Baik	4	19,00	51
Cukup	3	0,00	0

Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>166,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,48</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Keterbacaan teks dan tulisan yang terdapat di media pembelajaran berbasis komputer ini juga sangat diperhatikan, apabila teks atau tulisan yang terdapat didalam media ada yang tidak tepat maka pemahaman siswa akan media yang dikembangkan kurang disenangi siswa dan siswi MTs. Tabel 4.13. Diatas menunjukkan bahwa untuk keterbacaan teks dan tulisan yang dikembangkan di kategorikan sangat baik dengan rerata skala 4,48 .

## 2) Tampilan program menarik

Tabel 4.14  
Tampilan program menarik  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

<b>Kriteria</b>	<b>Skala</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	5	25,00	68
Baik	4	9,00	24
Cukup	3	3,00	8
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>170,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,6</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Hasil presentase tanggapan siswa mengenai tampilan program media berbasis komputer mata pelajaran Fiqih materi wudu dan

tayamum ini menunjukkan kriteria sangat baik dengan 68 % sangat baik, 24 % dikategorikan baik dan 8% dikategorikan cukup.

3) Sajian animasi

Tabel 4.15  
Sajian Animasi  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

Kriteria	Skala	Frekuensi	%
Sangat Baik	5	18,00	49
Baik	4	16,00	43
Cukup	3	3,00	8
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>163,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,40</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Hasil tanggapan siswa analisis data tentang sajian animasi yang terdapat dalam produk menunjukkan bahwa siswa dan siswi senang dengan sajian animasi yang dibuat, sajian animasi di dalam produk yang dibuat adalah mengenai tata cara wudu. Pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan rerata skor 4,40 kriteria sangat baik.

4) Ketepatan pemilihan background

Tabel 4.16  
Ketepatan Pemilihan Background  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

Kriteria	Skala	Frekuensi	%
----------	-------	-----------	---

Sangat Baik	5	18,00	49
Baik	4	18,00	49
Cukup	3	1,00	2
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>165,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,45</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Presentase tanggapan siswa tentang ketepatan pemilihan background pada media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran Fiqih materi wudu dan tayamum dikategorikan sangat baik dengan rerata skor 4,45.

#### 5) Komposisi warna

Tabel 4.17  
Komposisi warna  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

<b>Kriteria</b>	<b>Skala</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	5	19,00	51
Baik	4	15,00	41
Cukup	3	3,00	8
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>164,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,43</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa komposisi warna yang terdapat di dalam produk media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran Fiqih materi wudu dan tayamum berdasarkan tanggapan

siswa , 51 % Sangat baik, 41 % baik, dan 8 % cukup. Sedangkan hasil keseluruhan dikategorikan sangat baik dengan rerata 4,43.

6) Tampilan suara/audio jelas

Tabel 4.18  
Tampilan Suara / Audio Jelas  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

Kriteria	Skala	Frekuensi	%
Sangat Baik	5	16,00	43
Baik	4	12,00	33
Cukup	3	9,00	24
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>155,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,18</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Tampilan suara/audio dapat memperjelas materi yang terdapat di media pembelajaran berbasis komputer, suara / audio berdasarkan presentase siswa secara keseluruhan dikategorikan sangat baik, 43% sangat baik, 33 % baik, 24 % cukup dan rerata skala 4,18.

7) Peletakkan menu-menu dalam program media sudah tepat

Tabel 4.19  
Peletakkan menu-menu dalam Program Media Sudah Tepat  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

Kriteria	Skala	Frekuensi	%
Sangat Baik	5	21,00	57
Baik	4	15,00	41
Cukup	3	1,00	2
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>168,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,54</b>		

<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>
-----------------	--------------------

Tabel 4.19 tanggapan siswa tentang peletakan menu-menu dan tombol-tombol dimedia sangat memudahkan siswa mengoperasikan program. Presentase tanggapan siswa dikategorikan sangat baik dengan rerata keseluruhan 4,54.

#### 8) Desain Tiap Halaman

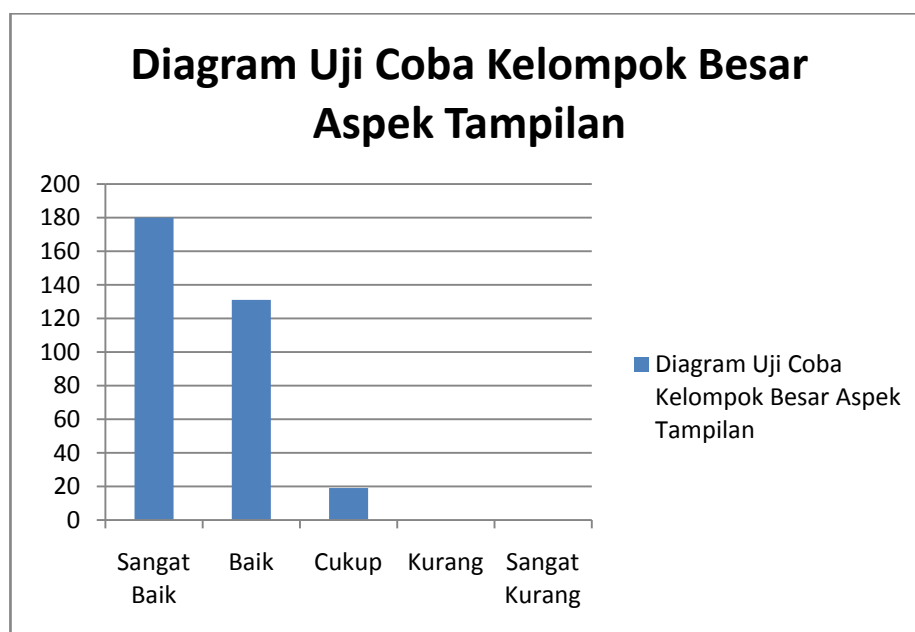
Tabel 4.20  
Desain Tiap Halaman  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

<b>Kriteria</b>	<b>Skala</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	5	21,00	57
Baik	4	14,00	38
Cukup	3	2,00	5
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>167,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,50</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Berdasarkan tabel 4.20 tanggapan siswa tentang desain tiap halaman dalam pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum presentase 57 % sangat baik, 38 % baik, 5% cukup dan rerata skor secara keseluruhan 4,50 kriteria sangat baik dengan rincian 21 siswa sangat tertarik dengan desain tiap halaman.

Tabel 4.21  
Kriteria dan jumlah tanggapan siswa  
Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

Kriteria	Jumlah
Sangat Baik	180,00
Baik	131,00
Cukup	19,00
Kurang	0,00
Sangat Kurang	0,00



**Gambar 4.7**  
**Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Tampilan**

**b. Aspek Materi**

- 1) Kejelasan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai

Tabel 4.22  
Kejelasan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dikuasai  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

<b>Kriteria</b>	<b>Skala</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	5	22,00	59
Baik	4	15,00	41
Cukup	3	0,00	0
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>170,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,60</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Berdasarkan tabel 4.22 tentang Kejelasan Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai dikategorikan secara keseluruhan sangat baik dengan rerata skor 4, 60. Presentase tanggapan siswa 59% sangat baik dan 41 % dikategorikan baik.

2) Kemudahan Memahami Kalimat pada Teks / Tulisan

Tabel 4.23  
Kemudahan Memahami Kalimat pada Teks / Tulisan  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

<b>Kriteria</b>	<b>Skala</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	5	23,00	62
Baik	4	14,00	38
Cukup	3	0,00	0
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>171,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,62</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		



Tabel 4.23 tentang kemudahan memahami kalimat pada teks dan tulisan hasil tanggapan siswa sangat baik dengan 62 % , 38% baik dan rerata skor skala 4,62 kriteria sangat baik.

### 3) Ketepatan Urutan Penyajian

Tabel 4.24  
Ketepatan Urutan Penyajian  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

<b>Kriteria</b>	<b>Skala</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	5	23,00	62
Baik	4	13,00	35
Cukup	3	1,00	3
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>170,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,60</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Tabel 4.24 menunjukkan bahwa ketepatan urutan penyajian pada media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum, 62 % menurut siswa sangat baik, 35% baik dan 3 % cukup. Rerata skala 4,60 dengan kriteria sangat baik.

### 4) Meningkatkan Minat Belajar

Tabel 4.25  
Meningkatkan Minat Belajar  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

<b>Kriteria</b>	<b>Skala</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	5	26,00	70
Baik	4	10,00	27
Cukup	3	1,00	3
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>173,00</b>		

<b>Rerata Skala</b>	<b>4,67</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel 4.25 dalam meningkatkan minat belajar siswa, persentase tanggapan siswa menunjukkan respon yang sangat baik dengan rerata skala 4,67 kriteria sangat baik. 26 siswa menyatakan sangat baik, 10 siswa menyatakan baik dan sebagian siswa mengatakan cukup.

5) Kemudahan Memahami Materi / Isi Pelajaran

Tabel 4.26  
Kemudahan Memahami Materi /Isi Pelajaran  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

<b>Kriteria</b>	<b>Skala</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	5	26,00	70
Baik	4	7,00	19
Cukup	3	4,00	11
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>170,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,60</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Tabel 4.26 menunjukkan bahwa kemudahan memahami materi dan isi pelajaran pada produk media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum secara keseluruhan di kategorikan sangat baik angka rerata skor berjumlah 4,60.

6) Media Pembelajaran Menarik Motivasi Untuk Mempelajari Materi Wudu dan Tayamum.

Tabel 4.27  
Media Pembelajaran Menarik Motivasi untuk Mempelajari materi  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

<b>Kriteria</b>	<b>Skala</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	5	25,00	68
Baik	4	12,00	32
Cukup	3	0,00	0
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>173,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,67</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Tabel 4.27 menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Menarik Motivasi Untuk Mempelajari Materi Wudu dan Tayamum dengan baik, respon siswa sangat baik presentase 68% sangat baik, 32% baik dan rerata skala secara keseluruhan 4,67 kriteria sangat baik.

7) Ketepatan Gambar yang Mendukung Kejelasan Materi

Tabel 4.28  
Ketepatan Gambar yang Mendukung Kejelasan Materi  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

<b>Kriteria</b>	<b>Skala</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	5	13,00	35
Baik	4	23,00	62
Cukup	3	1,00	3
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>160,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,32</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Presentase tanggapan siswa mengenai ketepatan gambar yang mendukung kejelasan materi adalah 35% sangat baik, 62 % baik, 3 persen cukup dan rerata skala 4,32 kriteria sangat baik.

#### 8) Ketepatan Video yang Mendukung Kejelasan Materi

Tabel 4.29  
Ketepatan Video yang Mendukung Kejelasan Materi  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

Kriteria	Skala	Frekuensi	%
Sangat Baik	5	23,00	62
Baik	4	13,00	35
Cukup	3	1,00	3
Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>170,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,60</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Berdasarkan tabel 4.29 menunjukkan bahwa ketepatan video yang mendukung kejelasan materi diperoleh angka 62% sangat baik, 35% baik, 3 % cukup. Media pembelajaran berbasis komputer materi wudu dan tayamum masing-masing mempunyai video tentang tata cara wudu dan tayamum. Rerata skala keseluruhan berdasarkan tanggapan siswa berjumlah 4,60 kriteria sangat baik.

#### 9) Latihan Soal Sesuai dengan Materi

Tabel 4.30  
Latihan Soal Sesuai dengan Materi  
(Kriteria, Skala, Frekuensi dan Presentase tanggapan siswa)

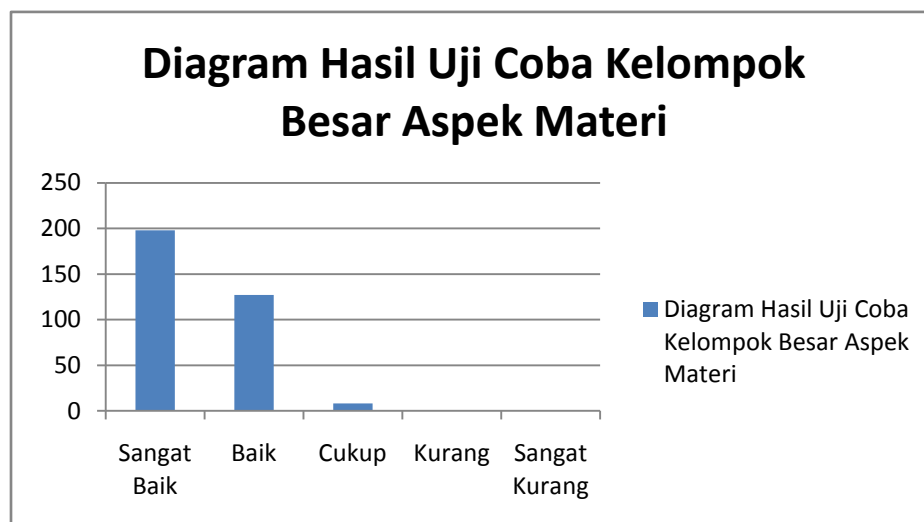
Kriteria	Skala	Frekuensi	%
Sangat Baik	5	17,00	46
Baik	4	20,00	54
Cukup	3	0,00	0

Kurang	2	0,00	0
Sangat Kurang	1	0,00	0
<b>Jumlah</b>	<b>165,00</b>		
<b>Rerata Skala</b>	<b>4,45</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>		

Latihan soal yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis komputer materi wudu dan tayamum berjumlah 10 soal pg. Hasil dari tanggapan siswa ada di tabel 4.30, dengan presentase 46 % sangat baik dan 54 % baik. Jumlah siswa yang mengatakan sangat baik berjumlah 17 orang sedangkan baik berjumlah 20 orang.

Tabel 4.31  
Kriteria dan jumlah tanggapan siswa  
Aspek Materi Uji Coba Kelompok Besar

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah</b>
Sangat Baik	198,00
Baik	127,00
Cukup	8,00
Kurang	0,00
Sangat Kurang	0,00



**Gambar 4.8**  
**Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Materi**

## 2. Analisis Tanggapan Siswa Motivasi dan Manfaat

Tanggapan motivasi dan manfaat terdapat didalam penilaian lembar evaluasi uji coba kelompok besar.

Tabel 4.32  
Aspek Motivasi dan manfaat  
( Indikator, Frekuensi tanggapan siswa)  
Penilaian Uji Kelompok Besar

No	Indikator	Frekuensi		%	
		Y	T	Y	T
1	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran materi wudu dan tayamum ini.	37,00	0,00	100,00	0,00
2	dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, membuat saya tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran materi wudu dan tayamum ini.	36,00	1,00	97,30	2,70
3	Saya dapat menggunakan apa yang telah saya pelajari dari komputer dalam kehidupan sehari-hari.	37,00	0,00	100,00	0,00
4	Belajar menggunakan media Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) memotivasi saya untuk belajar lebih serius.	35,00	2,00	94,60	5,40
5	Belajar melalui Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) menantang saya untuk dapat belajar lebih baik.	36,00	1,00	97,30	2,70
6	Belajar melalui media	32,00	5,00	86,50	13,5

	Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) lebih menarik dari pada belajar di kelas.				0
7	Saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi wudu dan tayamum secara mendalam	35,00	2,00	94,60	5,40
8	Media Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) memberi saya kesempatan untuk dapat memilih materi pelajaran yang ingin dipelajari	36,00	1,00	97,30	2,70

- a.** Saya merasa senang mengikuti pembelajaran materi wudu dan tayamum ini.

Dari 37 orang siswa yang berpartisipasi melakukan uji coba kelompok besar 100 % menjawab “Ya”. Hal ini berarti Media pembelajaran berbasis komputer ini memberikan kesenangan tersendiri bagi siswa yang mempelajari materi dengan media.

- b.** Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, membuat saya tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran materi wudu dan tayamum ini.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum memberikan animasi-animasi menarik agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh 36 orang menjawab “Ya” dan 1 orang menjawab “Tidak” dengan presentase 97,30 %.

- c. Saya dapat menggunakan apa yang telah saya pelajari dari komputer dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum tidak hanya digunakan di sekolah, akan tetapi bisa di pelajari di rumah masing- masing dengan meminta file media berbasis komputer. Materi wudu dan tayamum yang terdapat di media pembelajaran berbasis komputer siswa dapat menggunakan apa yang telah di pelajari dari komputer dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diungkapkan oleh 37 orang atau 100% menjawab “Ya”

- d. Belajar menggunakan media Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) memotivasi saya untuk belajar lebih serius.

Belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer ternyata dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih serius. Hal ini diungkapkan oleh 36 orang yang menjawab “Ya” dan 1 orang menjawab “Tidak” dengan presentase 97,30 % siswa menyatakan bahwa media yang digunakan dalam materi wudu dan tayamum merasa termotivasi dalam belajar.

- e. Belajar melalui Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) menantang saya untuk dapat belajar lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran menjadikan materi yang dipelajari lebih mudah dan mudah digunakan.



Pembelajaran menggunakan media dapat memudahkan siswa belajar sesuai materi pilihan yang dikehendaki. Hal ini diungkapkan bahwa Belajar melalui Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) menantang siswa untuk dapat belajar lebih baik 36 orang menjawab “Ya” dengan presentase 97,30%.

- f. Belajar melalui media Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) lebih menarik dari pada belajar di kelas.

Pembelajaran fiqih hendaknya tidak hanya dilaksanakan di kelas, namun sesekali dapat dilakukan di laboratorium komputer yang ada disekolah, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan di laboratorium komputer ternyata lebih diminati oleh siswa, pernyataan diungkapkan oleh 32 orang yang menjawab “Ya” dengan presentase 97,30 %.

- g. Saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi wudu dan tayamum secara mendalam.

Kemudahan yang ditawarkan oleh media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum, siswa dapat memusatkan perhatian terhadap materi wudu dan tayamum secara mendalam . Hal ini diungkapkan oleh 35 orang menjawab “Ya” dengan presentase 94, 60 %. Media pembelajaran dilengkapi video tata wudu dan tata tayamum serta animasi-animasi mempraktekkan tata cara wudu yang memudahkan siswa mempraktekkan.

- h.** Media Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) memberi saya kesempatan untuk dapat memilih materi pelajaran yang ingin dipelajari.

Media pembelajaran berbasis komputer dilengkapi pilihan-pilihan materi yang akan diajarkan dan digunakan sehingga dapat memudahkan siswa dalam memilih materi pelajaran yang dikehendaki Ada 36 orang yang menyatakan bahwa Media Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) memberi saya kesempatan untuk dapat memilih materi pelajaran yang ingin dipelajari dengan presentase 97,30 %.

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran Fiqih materi wudu dan tayamum kelas VII di MTsN 2 maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tahapan- tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pertama, **Analysis (Analisis)** yaitu ada dua yang perlu dianalisis dalam pengembangan produk media berbasis komputer (a) analisis karakter siswa, (b) analisis materi yaitu Mengumpulkan referensi mengenai materi pokok materi wudu dan tayamum. Sumber referensi yang digunakan sebagai referensi. Kedua, **Design (Perancangan)** yaitu Peneliti membuat *storyboard* yang merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi desain *template* dan materi serta membuat bagan flowchart. Ketiga, **Development (Pengembangan)** yaitu (a) membuat *flowchart* terlebih dahulu untuk desain alur kerja, (b) membuat *storyboard* dan desain yang telah dibuat, (c) memasukkan bahan, dan (d) memproduksi produk. Keempat **Implementation (Implementasi)** yaitu Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd dosen ahli media, selanjutnya diujicobakan kepada para siswa melalui uji coba kelompok kecil yang

berjumlah 10 orang dan uji coba kelompok besar untuk 1 kelas. Kelima *Evaluasi* Evaluasi ini meliputi penilaian terhadap media pembelajaran berbasis komputer secara menyeluruh dengan berpedoman kepada angket yang diberikan peneliti kepada ahli media, ahli materi dan siswa. Media Pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan sudah dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum berdasarkan aspek materi adalah sangat baik. Berdasarkan penilaian uji coba kelompok besar diatas dari aspek materi menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 41,13 dan rerata 4,45 Setelah dikonversikan dalam skala 5. Penilaian uji coba kelompok besar dari aspek tampilan menyebutkan bahwa skor hasil penilaian yang diperoleh 40,22 dan rerata 4,46 dengan kriteria sangat baik. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum berdasarkan aspek motivasi dan manfaat. Berdasarkan hasil angket siswa banyak yang menyatakan bahwa merasa senang mengikuti pembelajaran materi wudu dan tayamum ini dan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, membuat tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran materi wudu dan tayamum ini. Selain itu juga, Media Pembelajaran berbasis Komputer (PBK) memberi siswa kesempatan untuk dapat memilih materi pelajaran yang ingin dipelajari. Media Pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan sudah

dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil analisis angket dari ahli media, ahli materi, dan siswa yang menilai bahwa media pembelajaran berbasis komputer memiliki kriteria sangat baik.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut**

Adapun saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk tindak lanjut adalah:

### **1. Saran Pemanfaatan**

Penulis menyarankan agar produk media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum yang dikembangkan perlu di uji cobakan dalam kegiatan pembelajaran fiqih bagi siswa MTs. hal ini untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami kelebihan dan kekurangan produk media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa disekolah maupun di rumah.

### **2. Diseminasi**

Guru Fiqih harus memulai memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok dan menggunakan variasi yang berbeda.

### **3. Pengembangan Produk Tindak lanjut**

Produk media pembelajaran berbasis komputer ( *Macromedia Flash 8* ) mata pelajaran fiqih materi wudu dan tayamum ini dapat digunakan dan

dikembangkan lebih lanjut untuk kegiatan pembelajaran di sekolah agar guru lebih efektif dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Asyhar ,Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta, 2012.
- Azis , Abdul., *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Materi Thaharah kelas VII MTs* , Program Studi Teknologi Pembelajaran Program PascaSarjana Universitas Yogyakarta, (Thesis: tidak diterbitkan).
- Basyiruddin, dkk. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Delia Citra Utama, 2002.
- Darmawan, Deni., *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Departemen Agama RI , *Al-Qur'an dan terjemahnya* , Surabaya: C.V Jaya Sakti, 1997
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989.
- Hamalik ,Oemar., *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Jannah , Rodhatul., *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia.
- Munadi ,Yudhi., *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.
- Musfiquon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012.
- Pribadi, Benny A., *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi riyana, *Pembelajaran Berbasis teknologi informasi dan komunikasi: Mengembangkan profesionalitas*. Jakarta: Rajawali Pers. 2012

- Sadiman , Arif S. dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1996.
- Sanaky, Hujair AH., *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Sanjaya, Wina., *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Setyosari, Punaji., *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Sudjana ,Nana dkk., *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011.
- S. Inayati dkk, *Fiqih MTs kelas VII Semester Genap*, Solo: Putra Kertonatan.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Tri Yuniya yuniyatul Khikmah , “*Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Sel dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash* ”, Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang, (Skripsi: tidak diterbitkan).
- Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab I tentang Ketentuan umum Pasal I ayat (1).
- Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab II tentang Dasar Fungsi, Tujuan Pasal 3.
- Wijayanti ,Nurjanah, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pada Materi Pokok Thaharah Kelas VII Semester I Siswa SMP Muhammadiyah 1 Depok, Sleman, Yogyakarta*”,(Skripsi: tidak diterbitkan) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2013,.  
[.\(http://digilib.uinsuka.ac.id/8579/1/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf\)](http://digilib.uinsuka.ac.id/8579/1/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf) diakses pada tanggal 5 April 2015 pukul 09.30.



# LAMPIRAN

